



Préface à l'édition française

Ce travail est né d'une constatation : nous connaissons tous autour de nous des personnes qui ont essayé d'aborder ASL de différentes manières mais ont abandonné. Les obstacles sont multiples, en particulier celui de la langue car même si les règles ASL sont lisibles avec un niveau bac en anglais, apprendre un système aussi complexe et peu facile à aborder par sa présentation (les règles ne sont pas distillées progressivement mais en vrac) dans une langue autre que la sienne relève d'un travail Herculéen.

Jusqu'à présent il existait une ancienne traduction de la première édition produite à l'époque par l'Oeuf Cube. Même si elle était bien imparfaite elle a eu au moins le mérite d'exister et elle reste à la base des différentes traductions existantes, y compris celle-ci. Traduire les règles d'ASL en français n'est pas une tâche facile et l'édition que vous avez entre les mains est loin elle-même d'être parfaite.

Lorsque l'on envisage de traduire les règles ASL, un premier problème se pose : comment traduire les règles d'un jeu anglais, dont tous les « pratiquants » utilisent dans leurs parties un français typiquement Aslien et dont le système (scénars, HASL, magazines...) restera sans doute à jamais en anglais. Notre propos ici n'est pas d'offrir LA traduction franco-française pure. Plus modestement, nous voulons offrir aux joueurs débutants un outil qui leur permettra de découvrir et apprendre les mécanismes et bases de notre jeu préféré. Le premier pas dans l'apprentissage d'ASL est la compréhension des mécanismes de base du jeu contenus en particulier dans le chapitre A. Un débutant pourra faire son apprentissage avec cette traduction et jouer ses premiers scénarios. Ainsi « accroché » il franchira plus facilement le pas vers la lecture des chapitres suivants.

Progresser à ASL signifie qu'au bout d'un certain temps ces joueurs devront d'une manière ou d'une autre s'y mettre et étudier la bible, the ASLrb (ASL RuleBook) en anglais. Ceci est inévitable. Nous avons donc pris le parti de conserver les termes génériques propres à ASL en anglais tels que nous les utilisons dans nos parties au prix d'une certaine lourdeur dans le texte (quoique Chaleur de la Bataille ne soit pas si léger) mais au bénéfice d'une meilleure compréhension entre anciens et nouveau joueurs, d'une plus grande compatibilité avec les règles anglaises. Concrètement, nous voulons faciliter la relation qu'un

débutant peut avoir avec un autre joueur éventuel faisant son initiation ainsi que la poursuite de la lecture en anglais.

Cette traduction est le fruit d'un groupe d'amateurs amoureux de ce jeu dont la seule préoccupation est le développement de la communauté ASL francophone. Une telle traduction ne pourra jouer son rôle que dans la mesure où notre communauté s'en empare est en fait quelque chose qui ressemble à ces attentes. C'est pourquoi nous attendons beaucoup de vos réactions, propositions, expériences d'initiation avec ces règles etc. Notre volonté est de la faire vivre

Quelques mots sur l'avenir : notre prochain travail sera la rédaction d'un glossaire franco-angloASL détaillé qui accompagnera cette traduction alors que nous continuerons à améliorer cette version. Nous y inclurons petit à petit les changements de la seconde édition ainsi que les illustrations.

Aux nouveaux, nous vous souhaitons (et vous garantissons) de nombreuses heures de plaisirs ludiques et aux anciens de fructueuses séances d'initiation.

Roulez bas !

L'équipe de Côte 1664

Remerciements

Nous tenons ici à remercier :

- Patrick Levy pour son soutien et pour nous avoir fait entrer dans le cercle des ASLiens de Toulouse et d'ailleurs. Jean Lasnier qui a été dépossédé pendant tant de temps de sa traduction Œuf Cube, base de notre travail.
- Les ASListes du forum Histofig qui nous ont toujours donné un coup de main lorsque nous le demandions.
- Laurent Cunin et Re-Patrick Levy pour leur très sympathique FireGroup 2001 (essayez de participer à au moins un tournoi chaque année !)
- Les joueurs Toulousains qui nous ont aidés à percer le secret des arcanes d'ASL : Eric Chazottes et Christophe « Meurs chien ! » Lacoste pour ses longues séances d'initiation à ASL et à l'histoire de la Seconde Guerre Mondiale.



Le jeu Advanced Squad Leader est propriété de la société MMP/HASBRO®. Cette traduction n'est pas un produit officiel de la gamme ASL. Nous vous encourageons à faire l'acquisition des règles originales anglaises ASL ainsi que de l'ensemble des éléments du système ASL.



A

A. INFANTRIE & REGLES DE BASE

ORDRE DE PRESENTATION :

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Pions de Personnel | 14. Sniper |
| 2. Le plateau de jeu | 15. Heat of Battle |
| 3. Séquence de jeu de base | 16. Intégrité de champ de bataille |
| 4. Mouvement des unités d'Infanterie | 17. Blessures |
| 5. Limites d'empilement | 18. Promotions |
| 6. Ligne de vue (LOS) | 19. Substitution d'unité |
| 7. Tirs | 20. Prisonniers |
| 8. Principes de tir défensif | 21. Equipement capturé |
| 9. Mitrailleuses et malfonction de SW | 22. Lance-flammes & Cocktails Molotov |
| 10. Moral | 23. Charges de démolition |
| 11. Close Combat | 24. SMOKE |
| 12. camouflages | 25. Distinctions nationales |
| 13. Cavaliers | 26. Conditions de victoire |

A.1 DES : Les règles requièrent souvent l'utilisation d'un dé coloré pour le différencier d'un ou plusieurs autre(s) dé(s) utilisé(s) lors du même jet. Un ensemble de quatre dés de couleurs différentes est inclus dans le module n°1 d'ASL : *BEYOND VALOR*. Un dé blanc et un dé de couleur sont lancés simultanément puis le résultat de chacun des dés sont additionnés normalement dans la plupart des cas. Mais occasionnellement, le résultat du dé de couleur aura une signification supplémentaire soit par lui-même soit en le comparant au résultat du dé blanc. Les joueurs prendront aussi l'habitude de jeter trois dés, et d'utiliser le troisième dé comme « dr subséquent » automatique pour les situations le réclamant (telles que 5.132, 7.309, 9.74, 11.13, 11.501, 24.1). Le terme « dr » se réfère au jet d'un seul dé alors que le terme « DR » en lettres capitales se réfère au jet de deux dés. Le terme *dr/DR naturel* se réfère au *dr/DR* avant modifications et *dr/DR final* au *dr/DR* après application de tous les modificateurs.

A.2 ERREURS : Tous les résultats sont validés une fois que le jeu à repris son cours après une certaine action. En d'autres termes, si une erreur est découverte après avoir passé l'action qui l'a générée, on ne peut faire revenir le jeu en arrière pour la corriger même si une telle erreur viole une règle¹. Par exemple, considérons qu'une attaque soit résolue sans l'application du bon DRM, et que l'on résolve une autre attaque, ou que l'on déplace une unité ou que l'on passe à une autre phase avant qu'un joueur ne se rappelle qu'il avait droit à un DRM lors de l'attaque précédente. Ne pas avoir appliqué ce DRM au bon moment lui fait perdre le droit de réclamer ce DRM. De la même manière, un joueur a déplacé une unité avant de se rappeler qu'il voulait Rallier des unités dans la RPh ou effectuer un tir ou tenter un Entrenchment pendant la PFP. Une fois une phase particulière passée, le joueur a perdu le droit de réclamer la possibilité pour ses unités d'effectuer certaines actions uniquement réalisables au cours de cette phase.

A.3 MOUVEMENT/ADVANCE : Quand une règle se réfère à l'incapacité de mouvement d'une unité non-véhiculaire, elle se réfère uniquement au mouvement dans la MPH. Si la capacité d'Advance d'une unité est aussi restreinte dans l'Aph, la règle interdira spécifiquement le mouvement et l'Advance.

A.4 REGLES OPTIONNELLES : Les règles précédées par un astérisque accroissent le réalisme au prix de la jouabilité. Les joueurs peuvent considérer de telles règles comme optionnelles et se mettent d'accord sur leur utilisation avant le jeu. Nous encourageons les joueurs à utiliser toutes les règles non-optionnelles pour préserver l'intégrité d'ASL. L'omission d'une règle non-optionnelle aurait des conséquences sur l'équilibre du jeu et sur la validité du concept.

A.5 DRM D'ATTAQUE : Lorsqu'une attaque est déclarée contre plusieurs unités et si un modificateur s'applique à certaines de ces unités mais pas à toutes, l'attaque est résolue avec un seul DR auquel est appliqué ou non le DRM approprié suivant l'unité considérée. On obtient ainsi plusieurs DR finaux à partir du même DR naturel. Par contre, lorsque l'on résout une attaque déclarée par plusieurs attaquants/armes et si un modificateur s'applique à certains d'entre eux mais pas à tous, celui-ci est appliqué dans la mesure où il ne bénéficie pas à l'attaquant. Le joueur choisira donc dans certains cas de diviser ses attaques au lieu de les regrouper en FG afin que tous les attaquants ne soient pas pénalisés par un DRM ne s'appliquant qu'à quelques uns d'entre eux..

A.6 DANS/DEDANS : Les hexes de Dépression ont la possibilité de contenir des unités au niveau du sol (en Crest Status) mais aussi au fond de la Dépression. Les règles se référant spécifiquement au fond de la Dépression utilisent les mots **DANS/DEDANS** en majuscules. Une unité *DANS* une Dépression est au fond, mais une unité *dans* une Dépression est en Crest Status.

A.7 GOOD ORDER [Bon Ordre] : Ce terme sert à qualifier une unité de Personnel qui n'est pas démoralisée, berserk, capturée, Stun, choquée ou retenue en Mêlée. Une unité peut être Pin, CX, TI et/ou désarmée et quand même considérée Good Order. Lorsque ce terme qualifie une SW, il désigne une SW utilisée par une unité de Personnel Good Order qui n'est pas en malfonction ou restreinte par un Ammunition Shortage.

A.8 ADJACENT : Les hexes (et les unités qui s'y trouvent) sont « adjacents » s'ils partagent un côté d'hex commun. On considère que les unités sont ADJACENTES si elles ont une LOS entre elles et qu'un joueur peut déplacer une unité d'Infanterie de cet hex à l'hex adjacent en question pendant l'Aph. Le mot « ADJACENT » sera alors en majuscules pour indiquer cette restriction supplémentaire.

A.9 SELECTION ALEATOIRE : Lorsqu'il se produit un événement nécessitant la Sélection Aléatoire d'une ou plusieurs unités présentes dans un même hex, un dr est effectué pour chacune de ces unités. Celle qui obtient le plus grand dr est affectée par l'événement. Dans le cas où il y a égalité pour le plus grand dr, toutes les unités éligibles qui ont obtenu ce nombre sont affectées de la même façon. Ce processus peut être accéléré par des règles au choix des joueurs. Nous vous recommandons l'utilisation de plusieurs dés de couleurs différentes pour résoudre la Sélection Aléatoire par un seul DR. Le dr le plus clair correspond à l'unité située au dessus de la pile et le dé le plus foncé à celle située au bas de la pile.

EX : Un leader, un crew, un HS et un squad sont empilés dans cet ordre de haut en bas dans un hex qui vient de subir une attaque sur l'IFT donnant un résultat K/1 (7.302). Les dés de Sélection Aléatoire donnent un 3 blanc, un 1 vert, un 2 rouge et un 3 noir. Le résultat final donne le leader blessé, le squad Réduit à un HS alors que le crew et les deux HS subissent un IMC.

Une Sélection Aléatoire effectuée parmi des unités camouflées afin de désigner celle qui doit-être révélée doit inclure un dr pour chaque pion empilé sous le « ? ». Si c'est un pion Dummy qui est désigné, celui-ci est alors retiré de la pile et le processus de Sélection Aléatoire se poursuit par le dr immédiatement inférieur dans le même DR jusqu'à ce qu'une unité qui ne soit pas un Dummy soit révélée. Si c'est une SW qui est désignée, son propriétaire est révélé. Si elle n'est pas possédée, on utilise le dr immédiatement inférieur dans le même DR de Sélection Aléatoire.

A.10 DRM DE LEADERSHIP () : Les modificateurs de leadership, qui sont habituellement négatifs, permettent à un leader de diriger certaines attaques ou actions en améliorant leur chance de succès. Cependant, les valeurs de leadership ne modifient pas la qualité de certaines actions/armes/attaques. Celles-ci sont identifiées par un symbole de triangle « » sur leur pion, les tables ou les règles concernés.

A.11 CASSE DEFINITIVE : Quand une arme utilise une forme de tir qui accroîtra sa fréquence de Casse en diminuant son B#/X# (Sustained Fire, Personnel Inexpérimenté [19.32], Ammunition Shortage, Intensive Fire, armes capturées, crew non qualifiés [21.13]), elle transformera le B# d'Origine de l'arme en un X# lors de cette utilisation. Si plusieurs causes augmentent la fréquence de Casse d'une arme, celles-ci se cumulent.

EX : Une LMG allemande ayant une valeur de Breakdown de B12 utilise le Sustained Fire. Pendant cette attaque, sa valeur de Breakdown tombe à B10 et X12. Si le DR naturel de l'IFT est 10 ou 11, l'arme mal fonctionne, si c'est un 12, elle est retirée définitivement du jeu.

A.12 PIONS BLANCS : Tous les pions imprimés sur fond blanc peuvent être utilisés par toutes les nationalités et sont pour la plupart des marqueurs d'information. Ceux qui sont imprimés sur fond blanc avec une couleur autre que le noir ont un code de couleur afin qu'ils soient automatiquement retournés ou enlevés à la fin de la phase représentée par cette couleur sur la table des séquences de jeu [EXC: *Pions d'acquisition de cible*]. Par exemple, les pions PIN imprimés en rouge sur fond blanc sont enlevés à la fin de chaque CCPh.



A.13 ATTAQUANT/DEFENSEUR : Ces termes, quand ils sont en majuscules se réfèrent chacun à l'un des deux joueurs. L'ATTAQUANT est le joueur dont le tour de jeu est en cours et donc capable de mouvement. L'autre joueur est alors le DEFENSEUR.

A.14-14B ATTAQUES COLLATERALES : Voir D.8-8B.

A.15 FIRST FIRE/FINAL FIRE : Bien que le Defensive First Fire se produise pendant la MPh et que le Defensive Final Fire se produise habituellement pendant la DFPh, les unités peuvent tirer dans les deux phases sans violer la règle générale énonçant qu'une unité ne peut tirer dans plus d'une phase par Tour de Joueur (7.1).

EX : Un 4-6-7 tirant pendant la MPh adverse en tant que Defensive First Fire peut encore tirer pendant sa propre DFPh sur des unités adjacentes ou sur le même hex (pourvu qu'il ne soit pas déjà marqué par un pion Final Fire [EXC: FPF, 8.31]).

A.16 SMOKE : Le terme SMOKE écrit en lettres majuscules se réfère à l' Hindrance artificielle causée par un quelconque agent fumigène chimique ou un Blaze et donc se réfère à la fumée et au WP.

A.17 DRM : A moins que les règles ne le spécifient autrement, tous les DRM ou drm s'additionnent avant application.

A.18 NIVEAU DE MORAL MAXIMUM : Quelque soit les circonstances, le Niveau de Moral d'une unité ne peut *jamais* dépasser 10. Cela est vrai même si l'unité est Fanatique, héroïque, empilée avec un Commissaire et/ou prend part à une Human Wave.

1. PIONS DE PERSONNEL

1.1 Il y a deux types de pions de Personnel qui chacun englobent plusieurs variétés. Les valeurs de chaque unité varient d'une nationalité à l'autre et sont données dans la Table des Capacités Nationales (A25).

1.11 PION D'UN SEUL HOMME (SMC): Les SMC sont des unités *d'élite* montrant une seule silhouette et représentant un seul homme. Il y a deux types de SMC : leader et héros. Chacun est décrit en détail plus loin.

1.12 PIONS DE PLUSIEURS HOMMES (MMC): Les MMC sont des unités qui montrent les silhouettes de plus d'un homme et représentent un nombre d'hommes agissant en tant que groupe. Il y a trois types de MMC: squads, HS et crew. *Le crew inhérent* d'un véhicule n'est pas un MMC tant qu'il ne quitte pas le véhicule pour prendre la forme d'un pion.

1.121 SQUAD : Un pion de squad montre les silhouettes de trois hommes et pour le jeu représente environ dix hommes, bien qu'historiquement, le squad puisse dénombrer entre sept et quinze hommes (selon la nationalité, l'époque et les circonstances). Chaque nationalité a au moins trois types de squads [EXC : *Partisans*] définis comme Elite, Première Ligne, Seconde Ligne, Green ou Conscrit.

1.122 DEMI-SQUAD (HS) : Un pion de HS montre les silhouettes de deux hommes et représente environ cinq hommes agissant en groupe. Un HS apparaît en cours de jeu lorsqu'un squad est Réduit ou Déployé en deux HS. Un HS démoralisé a un Niveau de Moral de $1 <$ à celui d'un squad démoralisé de même Classe et nationalité.

1.123 CREW [Equipage] : Un pion de crew montre la silhouette de deux hommes agenouillés et représentant environ cinq hommes ayant un entraînement spécial et agissant comme un groupe maniant un pion d'arme spéciale. Un crew représente aussi les meilleurs hommes de leur compagnie quelque soit leur Niveau de Moral comme le montre leur capacité d'auto-Ralliement (10.63). En tant que tels, on considère toujours que les pions de crew d'Infanterie sont des troupes d'élite avec un Niveau de Moral égal à celui des squads d'élite Good Order de leur nationalité ainsi qu'un FP et une Portée de 2. Ce facteur sert à différencier les crew d'Infanterie des crew apparus après l'évacuation d'un véhicule (D5.1).

1.2 CAPACITES DES MMC : Chaque pion de MMC et de héros comporte trois valeurs qui représentent leurs potentiels quantifiant leurs capacités dans le jeu.

1.21 PUISSANCE DE FEU (FP) : Le nombre le plus à gauche est la valeur de FP avec laquelle un squad attaque avant toute modification. L'exposant porté sur la FP de certains squads est l'exposant de placement de SMOKE (24.1). Si la valeur de FP est soulignée, l'unité peut utiliser le bonus de FP d'Assaut (7.36) pendant l'AFPh.

1.22 PORTEE : Le nombre du milieu est le nombre d'hexes à partir de l'hex occupé par l'unité dans lesquels elle peut utiliser sa FP dans des conditions normales (appelée ensuite Portée Normale)². La Portée vers une cible est toujours le nombre d'hexes minimum entre l'hex du tireur et l'hex de la cible (en incluant uniquement ce dernier), quelque soit le nombre d'hexes traversés par la LOS. Si la valeur de Portée est soulignée, l'unité peut utiliser l'option de Spraying Fire (7.34). Les leaders n'ont pas de Portée Normale.

1.23 MORAL : Le troisième nombre est une valeur relative indiquant la capacité de l'unité à tenir le coup avant de « casser ». Ce Niveau de Moral est le point au delà duquel la volonté de survivre d'une unité submerge la discipline, et par conséquent, le contrôle du joueur sur l'unité. Lorsque ce point est dépassé suite à un MC, l'unité est retournée côté démoralisé (voir 10.4). Si la valeur de moral est soulignée, l'unité a un ELR de 5 et si elle rate l'ELR (19.13), elle est soit Remplacée par deux HS démoralisés (pour un squad) ou un HS Disrupted (si c'est un HS) [EXC: *Unités définies par SSR; 19.132*].

1.24 IDENTIFICATION : Une *lettre* suivant les facteurs de chaque squad ou HS est fournie pour les distinguer des autres unités similaires. Les crew sont identifiés par un *numéro* au-dessus de la silhouette. Le même symbole alphanumérique se trouve aussi sur le côté démoralisé de chaque unité.

1.25 CLASSE : Chaque squad/HS a une lettre ou un nombre en haut à droite de son pion définissant sa Classe, par ordre décroissant : E (Elite), 1 (1^{ère} Ligne), 2 (2^{ème} Ligne), G (Green), C (Conscrit). Occasionnellement, la lettre ou le chiffre est entouré par un rond ou un carré pour différencier les différents types d'une même Classe (voir A25; Table de Capacités Nationales). Ces Classes sont importantes car elles affectent les capacités des unités et déterminent aussi par quelle unité une autre unité doit être substituée après un Déploiement, un Remplacement par ELR ou un Battle Hardening.

1.3 COMPOSANTS : Quand un squad doit être remplacé par un ou deux HS, ces HS doivent correspondre à la Classe et au type tels que les indique la table A25 et représentés par le même symbole de Classe/type. Les points de FP, de Portée ou de moral perdus dans l'échange le sont à cause du manque de confiance et d'efficacité d'un squad éclaté.

1.31 DEPLOIEMENT : Un squad Good Order avec un leader Good Order dans la même Location peut tenter de se séparer en deux HS identiques en passant un NTC modifié par le leader [EXC: *Les Finlandais* (25.7), *Guards, HS de Carrier et unités désarmées* (20.5) *n'ont pas besoin d'un leader pour se Déployer*]. Un leader ne peut tenter de Déployer qu'un seul squad Good Order dans sa Location par RPh, et un squad ne peut tenter qu'une fois le Déploiement par RPh (voir aussi les limites de placement; 2.9). Les possessions d'un squad peuvent être librement réparties entre ses HS lorsque celui-ci est Déployé. Quelque soit le résultat, ni le leader ni le squad ne peuvent tenter une autre action pendant cette RPh.

1.32 RECOMBINAISON : Deux HS Good Order de la même nationalité et ayant les mêmes facteurs peuvent automatiquement se Recombiner en un squad de même type et Classe. Ils ne pourront le faire qu'au début d'une RPh au cours de laquelle ils occupent le même terrain et la même Location (2.8) avec un leader ami Good Order [EXC: *Les Finlandais* (25.7), *Guards, HS de Carrier et unités désarmées* (20.5) *n'ont pas besoin d'un leader pour se Recombiner*]. Cette action sera la seule permise aux HS pour toute la RPh. De même, la seule activité du leader pendant la RPh sera de permettre la Recombinaison de HS dans sa Location.

1.4 COTE DEMORALISE : Le verso de chaque pion de Personnel [EXC: *Héros* (15.2)] représente son état démoralisé. Une unité démoralisée a une (leader), deux (crew/HS) ou trois (squad) silhouettes couchées ou à genoux pour indiquer sa taille. Le nombre en bas à droite est le Niveau de Moral démoralisé (10.4). Si celui-ci est encadré, l'unité peut s'auto-Rallier (10.63). Le plus petit nombre dans le coin en haut à gauche est sa valeur de base en points (BPV) pour l'intégrité du champ de bataille et les DYO.

1.5 STATUTS SPECIAUX : En plus des capacités données aux unités d'Infanterie par ses facteurs, une SSR ou un achat en DYO peut spécifier que certains pions ont des capacités uniques du fait de leur rôle spécialisé (H 1.22-1.24).

1.6 REPRESENTATION DE LA TAILLE DES UNITES (US#) : Chaque unité a une taille exprimée par un nombre appelé US#. Celui-ci indique approximativement sa taille relative en terme de place, nombre d'hommes et/ou difficulté de camouflage et est utilisée pour certaines règles (camouflage, 12.12; garder des prisonniers, 20.5; Set DC, 23.7). Les unités de Personnel ont une US# égale au nombre de silhouettes sur leur pion (SMC: 1, crew/HS: 2, Squad: 3). Les chevaux et tous les autres pions ³/₈ ont un US#



A

de 4 ainsi que les Riders et les crew attenants [EXC: Un véhicule ou canon classifié comme étant grand ou très grand (★, AF ou M# rouge) a une US# de 5].

2.LE PLATEAU DE JEU

2.1 CONFIGURATION DU PLATEAU DE JEU: Le plateau de jeu est composé de toutes les cartes indiqués dans le diagramme de configuration du plateau de jeu, placées l'une contre l'autre pour former une surface de jeu. Chaque carte est géomorphique et peut être posée contre les autres de différentes façons pour former différentes aires de jeu. Le coin de chaque carte sur le diagramme donne le numéro de la carte inscrit en jaune dans l'hex B8 sur chaque carte et indique précisément comment chaque carte est positionnée l'une par rapport à l'autre. La lettre N avec une flèche sur le diagramme indique le Nord. Sur chaque carte est superposée une grille hexagonale utilisée pour mesurer le mouvement et les distances à une échelle abstraite de 40 mètres par hex. Chaque hex contient un type de terrain spécifique qui affecte le mouvement et les attaques dans ou à travers cet hex, ainsi qu'un point (ou un carré) blanc qui marque le centre de l'hex. Comme la plupart des attaques sont mesurées du centre d'un hex au centre d'un autre hex, ces points sont habituellement les points de références utilisés pour déterminer l'existence d'une LOS.

2.2 COORDONNEES: Chaque hex contient sa propre coordonnée. Une coordonnée de grille est composée du numéro de la carte, de la lettre de la rangée d'hex et d'un numéro d'hex de cette rangée. Quand deux cartes sont posées l'une à côté de l'autre, les demi-hexes de chaque côté de carte se combinent pour former un hex entier. Si un seul de ces demi-hexes contient une coordonnée, on l'utilise pour cet hex combiné. Si aucun des deux ou les deux hexes contiennent une coordonnée, le numéro de l'hex vient de la carte la plus au Nord-Est des deux cartes. Le numéro sera soit 0 soit 10 selon les coordonnées de l'hex adjacent dans la rangée. Si de tels hexes combinés ont deux points centraux, celui que l'on utilise est celui appartenant à la carte utilisée pour désigner l'hex composé. S'il n'y a pas de point central, on doit l'estimer. S'il est nécessaire d'indiquer un niveau vertical (autre que le niveau du sol) dans un hex, un « h » (pour hauteur) est ajouté à la coordonnée en suffixe avec le niveau d'élévation de la Location de cet hex. Une unité dans un Entrenchment ou un Pillbox (plutôt que simplement dans l'hex) aura un suffixe « En » ou « Pi ». Une unité dans un hex de pont ou de fil barbelé devrait être notée avec un « Wire/ » ou « Bridge/ » respectivement devant la coordonnée si elle est sous le pion de pont ou de fil barbelé; sinon, on la considère au-dessus du pion. Une unité qui est passager ou Rider est notée par le suffixe « P » ou « R » avec le numéro et le nom du véhicule le transportant. Une unité en Crest Status ou HD a le suffixe « /CR » ou « /HD » avec la coordonnée de l'hex où le centre du pion Crest/HD fait face. Dans certains cas, on doit inscrire le CA d'une unité dans un hex; on peut l'ajouter par le suffixe « ca x/y » où x/y définit l'hexspine du CA. En commençant un mouvement en Bypass, la première des deux coordonnées (ou trois dans le cas d'un vertex) donnée est toujours celle de l'hex traversé réellement (EX: Un Bypass en F3 le long du côté d'hex F3-E3 est toujours appelé F3-E3 et non E3-F3).

EX: 1E4h1 est le premier niveau du bâtiment en 1E4. 1E4h-1 est l'égout sous le bâtiment en 1E4. 1E4caD3/D4 est une unité au niveau du sol en 1E4 avec un CA centré sur l'hexspine qui se trouve sur les côtés d'hex de D3-D4).

2.3 DEMI-HEXES: Les demi-hexes d'une carte qui ne sont pas combinés ont le même effet qu'un hex entier. On peut y placer des unités s'ils font partie d'une autre carte où le placement est permis ou s'ils ne sont pas combinés avec d'autres demi-hexes. De même l'occupation de demi-hexes remplissent les conditions de victoire possibles s'ils ne sont pas combinés. Dans les rares cas où un demi-hex d'Open Ground est combiné avec un demi-hex d'un autre type de terrain, l'hex combiné devient un hex qui n'est pas d'Open Ground.

2.4 CUMUL DES EFFETS DE TERRAIN: Les effets de terrain et les coûts de mouvement dans les hexes contenant plus d'un terrain (tel que 2I9) se cumulent à moins d'être spécifié autrement par les règles gouvernant ce type de terrain.

EX: Mis à part le mouvement en Bypass, une unité d'Infanterie dépense 4 MF pour entrer en 2I9 et le tir des Armes Légères dans cet hex est modifié par +3 sur l'IFT quelque soit le côté d'hex traversé.

2.5 ENTREE: Toutes les forces prévues pour arriver un certain tour doivent entrer sur la carte ce tour, bien que si elles peuvent se déplacer pendant l'Aph, on peut retarder l'entrée à ce moment. Si l'entrée doit se faire sur un

certain hex et que celui-ci est occupé par une unité ennemie ou bloqué par un Rubble ou un Blaze (même s'ils ne sont pas dans cet hex particulier mais l'isole du reste de la carte), l'entrée doit se faire dans un hex non bouché dans les 4 hexes du point d'entrée, mais un tour de jeu plus tard. Si tous les hexes sont bouchés, le rayon d'entrée permis est étendu à nouveau de 4 hexes dans les deux directions avec un autre tour de retard et ainsi de suite. Cependant, ce retard n'est jamais volontaire et ne peut jamais est utilisé pour apparaître de l'autre côté d'un canal ou d'une rivière à la place du côté prévu à l'origine.

2.51 PLACEMENT HORS-CARTE: Les unités devant entrer sur la carte selon le scénario (plutôt que d'être placées sur celle-ci) doivent être placées hors-carte lors de leur tour d'entrée en tant que première action de la RPH du Tour de Joueur. On le fait en plaçant une (ou plusieurs) carte prise au hasard adjacente au bord de la carte où les unités de l'ATTAQUANT entrent. Le joueur place ensuite toutes les forces devant arriver ce tour sur n'importe quels hexes entiers (et non demi) de la carte, en respectant les limites d'empilement. Le tir et les LOS entre la carte et les cartes de placement ne sont pas permis (incluant les zone d'explosion de FFE). Cependant, les unités hors-carte peuvent se déplacer normalement avant d'entrer sur le plateau de jeu de façon à ne pas entrer sur un hex qui n'est pas adjacent à celui où elles se sont placées, pourvu qu'elles ne doivent pas entrer par un hex spécifique qui n'est pas bloqué. On considère que tous les terrains sur la carte de placement hors-carte sont dégagés sauf pour les demi-hexes qui sont combinés avec ceux du plateau de jeu et les rangées d'hexes Y, Q et I qui sont des Routes si le plateau est placé sur la longueur. S'il est placé sur la largeur, tous les hexes hors-carte de coordonnée 5 sont des hexes de Route. Les Routes partagent le même statut que la majorité des Routes sur carte sur la carte adjacente (c-à-d, pavée, dégagée ou boueuse). Entrer dans un hex de placement hors-carte avant d'entrer sur la carte coûte toujours le nombre de MF/MP pour entrer dans de l'Open Ground (ou pour une Route si tel est le cas) sauf dans les scénarios où les conditions météo augmentent le coût d'un tel mouvement.

2.52 ACTIONS HORS-CARTE: Les unités hors-carte ne peuvent effectuer aucune action avant d'entrer [EXC: Un squad hors-carte (non Russe) peut tenter de se Déployer pendant sa RPH s'il est empilé avec un leader; voir les limites de placement (2.9)]. Cependant, les SW/artilleries peuvent commencer démontées/attelées, et un AFV peut être CE ou BU. Les véhicules peuvent commencer charger jusqu'à leur capacité normale et on les considère en statut de mouvement (D2.4). Les unités placées sur carte ont les mêmes options sauf que les véhicules ne peuvent pas commencer en statut de mouvement sauf si une SSR l'indique.

2.6 SORTIE: Les unités peuvent sortir de la carte en utilisant les capacités normales en MPH/APh de n'importe quel hex ou demi-hex de carte comme si elles entraient sur une carte imaginaire située en dehors du plateau de jeu et qui se trouve être l'image miroir de celle qu'elles occupent à ce moment. On ne peut demander le Bypass pour sortir d'un hex (tel que 2X0) que si l'unité a un MP/MF supplémentaire en plus de ceux demandés par le Bypass. On ne peut pas quitter la carte pendant la RtPh. Les unités qui quittent la carte ne peuvent y revenir [EXC: Parachutistes largués].

EX: La sortie de carte en 2Y1 peut se faire par la Route, mais celle par W1 doit se faire en Open Ground. La sortie d'un véhicule en AA1 ne peut se faire qu'en entrant dans l'obstacle qu'est le bois en AA1 pour ensuite entrer dans un autre hex de bois hors carte ou en entrant dans BBO pour sortir en Open Ground. Un squad en X1 désirant sortir de la carte directement par X0 peut utiliser le Bypass (1 MF) pour atteindre le vertex X0-W1 (non existant)W0 d'où il dépense le MF requis pour sortir de la carte dans l'hex d'Open Ground par l'image miroir de W1.

2.7 OVERLAYS [Caches]: Un scénario peut demander de modifier une carte avant le jeu en plaçant un overlay dans une Location spécifique. Un tel placement n'a pas besoin d'être mentionné par une SSR; il est indiqué sur le diagramme de configuration du plateau de jeu avec une lettre d'identification. Cette lettre est placée derrière chaque overlay. On doit placer l'overlay sur la carte directement sur les hexes correspondants.

2.71 Les joueurs concevant leurs propres scénarios peuvent vouloir utiliser des overlays dans des hexes autres que ceux d'origine. En se référant à de tels hexes, la lettre « o » suivie par la lettre d'ID du overlay est placée entre le numéro de la carte et la lettre de rangée de l'hex dans la coordonnée (EX, 14oAK7) pour le distinguer de la coordonnée réelle de la carte et d'une autre coordonnée du overlay.

2.72 Dans certains cas, les overlays contiennent des terrains tels que des bois qui s'étendent sur les côtés d'hex séparant le overlay de la carte. Dans de tels cas, on ne considère pas que ce côté d'hex [EXC: murs/haies] soit composé du terrain et ne bloque pas une LOS tracée exactement le long de cette hexspine. Cependant, le Bypass dans un tel côté d'hex de bois n'est pas permis.



2.8 LOCATION [Localisations]: Un hex peut contenir des subdivisions séparées en lui-même (c-à-d des unités peuvent occuper le même hex tout en étant dans des Locations différentes dans cet hex). Le cas le plus courant se produit quand il existe des niveaux verticaux dans un hex. Ainsi les égouts/tunnels sous le niveau du sol et les niveaux supérieurs d'un bâtiment, un pont et/ou un Pillbox créent des Locations supplémentaires, chacune ayant sa propre limite d'empilement, ses coûts d'entrée et son espace confiné. Chaque hex contient une Location, sauf s'il y a un égout, un tunnel, un pont, un Pillbox ou des niveaux de bâtiment qui créent une ou plusieurs Locations supplémentaires dans cet hex. Un leader à un niveau ne peut affecter les performances d'une unité à un autre niveau (c-à-d, un leader en Crest Status ne peut affecter une unité DANS une Dépression). Même quand il n'existe pas de niveaux verticaux ou de Pillbox dans un hex, les unités dans le même hex peuvent avoir des coûts en mouvement ou des TEM différents parce qu'elles occupent des endroits différents de l'hex. Par exemple, les unités dans un Entrenchment ou dans un AFV subissent des effets différents des unités dans la même Location. Les Entrenchments et les véhicules ne sont pas des Locations différentes dans l'hex qu'ils occupent.

EX: Un HS dans un Entrenchment avec un leader ne peut pas se Recombiner avec un HS en dehors de l'Entrenchment dans le même hex, bien qu'ils soient dans la même Location. Cependant, ce même leader peut assister le HS en dehors avec les MC ou tentatives de Ralliement qu'il fait.

2.9 LIMITES DE PLACEMENT: Une unité ne peut être placée en overstacking ou dans un hex où elle ne pourrait pas entrer en temps normal, mais les véhicules peuvent être placés dans des hexes causant normalement de l'embourbement sans être immobilisés ou embourbés. Voir D4.221 pour les possibilités de placer les véhicules en statut HD. Une unité d'Infanterie peut toujours être placée en Crest Status (B20.9). On ne peut inspecter aucune pile ennemie avant le début du jeu (voir aussi 12.12 & 12.3). On peut Déployer jusqu'à 10% (FRU) des squads reçus par une nationalité capable de se Déployer (sans leader/TC) avant d'être placés sur ou hors carte.

3. SEQUENCE DE JEU DE BASE

Chaque tour de jeu représente deux minutes de temps réel et consiste en deux tours de joueur, chacun consistant en huit phases. Le joueur capable de mouvement dans son Tour de Joueur est appelé l'ATTAQUANT; son adversaire est le DEFENSEUR. On présente la séquence de jeu de base ci-dessous, et une version plus détaillée se trouve dans l'intercalaire du chapitre D.

3.1 RALLY PHASE (RPh) [Phase de Ralliement]: Les deux joueurs peuvent tenter de réparer des armes, de Rallier des unités démoralisées, etc. Chaque unité ne peut tenter qu'un seul type d'action dans une RPh.

EX: Si un squad rallie pendant sa RPh, il ne peut pas tenter de se Déployer dans la même RPh (même dirigé par un autre leader).

3.2 PREP FIRE PHASE (PFPh) [Phase d'Appui]: L'ATTAQUANT peut tirer de la SMOKE avec de l'artillerie/OBA, déclarer et résoudre les tirs de toutes ses unités capable de tirer, désigner les tireurs en Opportunity Fire ou effectuer des tâches de travail. Placez un pion Prep Fire sur les unités qui tirent, un pion Bounding Fire sur celles qui sont en Opportunity Fire et un pion TI sur les unités qui effectuent une tâche de travail.

3.3 MOVEMENT PHASE (MPh) [Phase de Mouvement]: L'ATTAQUANT peut déplacer des unités capables de mouvement qui n'ont pas tiré, ne sont pas en Opportunity Fire ou n'ont pas tenté de tâche de travail pendant la PFPh. Ces unités subissent le First Fire du DEFENSEUR pendant qu'elles se déplacent. Le DEFENSEUR place un pion First Fire sur ses unités qui tirent sauf si elles gardent une ROF multiple (9.2).

3.4 DEFENSIVE FIRE PHASE (DFPh) [Phase de Tir Défensif]: Le DEFENSEUR peut tirer sur des unités dans leur LOS avec toutes ses unités pouvant tirer et qui n'ont pas été marquées par un pion First Fire. Il place un pion Final Fire sur ses unités qui tirent. Il peut aussi tirer avec celles qui sont marquées d'un First Fire mais uniquement sur les unités adjacentes et sous les contraintes d'un Final Fire. Retournez les pions First Fire quand elles tirent. Enlevez tous les pions First et Final Fire à la fin de cette phase.

3.5 ADVANCED FIRE PHASE (AFPh) [Phase de Tir Avancé]: Les unités de l'ATTAQUANT qui n'ont pas tiré pendant la PFPh ou tenté d'effectuer une tâche demandant un statut TI peuvent tirer à moitié FP (voir C.4 pour les tir de canon et de véhicule) [EXC: Les FT/DC (22-23) et ceux qui tirent en Opportunity Fire (7.25) attaquent à plein FP]. Enlevez tous les pions de Prep Fire et Bounding Fire à la fin de cette phase.

3.6 ROUT PHASE (RtPh) [Phase de Déroulé]: Les unités démoralisées des deux camps peuvent chercher un abri, l'ATTAQUANT commençant à Dérouter ses unités en premier (10.5). Les unités n'ont pas besoin de Dérouter sauf si elles sont ADJACENTES à une unité ennemie [EXC: Passagers; D6.1], ou en terrain découvert, dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie connue.

3.7 ADVANCE PHASE (APh) [Phase de Progression]: L'ATTAQUANT peut déplacer d'un hex (même si cet hex est occupé par des unités ennemies) ou changer de Location dans leur hex ses unités d'Infanterie capables de mouvement (4.7). Une unité ne peut jamais changer de Location dans son hex et entrer dans un nouvel hex dans la même APh.

3.8 CLOSE COMBAT PHASE (CCPh) [Phase de Combat Rapproché]: On résout les attaques en CC des unités des deux camps occupant la même Location. Les survivants qui ne se sont pas retirés sont en Mêlée. L'ATTAQUANT place un pion « ? » sur ses unités non-camouflées selon 12.12-122. Enlevez tous les pions Pin/TI. Retournez les pions CC côté Mêlée ou enlevez-les.

3.9 TABLE DE SUIVI DES TOURS: L'étape 3.8 termine le Tour de Joueur de l'ATTAQUANT. Le DEFENSEUR précédent devient maintenant l'ATTAQUANT. Pour l'indiquer, le pion « TURN » est retourné sur la Table d'Enregistrement des Tours puis on répète les étapes 3.1-3.8. A ce moment, on a terminé un tour de jeu complet et on inverse à nouveau le pion « TURN » que l'on avance d'une case sur la Table d'Enregistrement des Tours du scénario.

Quand le pion « TURN » est placé sur la case « END », le scénario est fini [EXC: Si une piste d'enregistrement de tour a des cases numérotées au-delà de la case « END », alors le scénario n'est pas fini; le pion de tour doit revenir au début et à nouveau sur la case « END » avant que le scénario ne soit fini]. Si le numéro d'un tour et « END » sont imprimés en gris plutôt qu'en noir, alors ces tours et la fin du scénario ont des SSR. Si une case de tour est barrée en diagonale et imprimé en rouge, cela indique que seul le premier camp aura un Tour de Joueur pendant ce tour de jeu. Les autres symboles et numéros apparaissant dans une case de tour indiquent des renforts ou l'application d'une SSR pour le camp indiqué pendant le tour de jeu.

4. MOUVEMENT DES UNITES D'INFANTERIE

4.1 MPh DE BASE: Pendant sa MPh, l'ATTAQUANT peut déplacer tout ou partie de ses unités d'Infanterie si elles n'ont pas tiré pendant la PFPh, ne sont pas démoralisées, TI, désignées pour un Opportunity Fire, ou retenues en Mêlée. On peut déplacer une unité d'Infanterie dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions jusqu'à leur limite de potentiel de mouvement mesurée en Facteurs de Mouvement. Les unités d'Infanterie peuvent se déplacer et s'empiler sur d'autres unités d'Infanterie, bien que leur capacité de faire cela avec des unités ennemies pendant la MPh est restreinte à quelques cas spécifiques (4.14). Le potentiel de mouvement de chaque unité peut être augmenté, diminué ou restreint par certaines circonstances.

4.11 FACTEUR DE MOUVEMENT (MF): Chaque MMC Good Order a 4 MF [EXC: 3 si Inexpérimenté] et chaque SMC Good Order a 6 MF pour le mouvement en MPh [EXC: Le potentiel de mouvement d'un SMC passe à 4 s'il monte, chevauche ou descend d'une forme de transport pendant ce Tour de Joueur. Les SMC blessés (17.2) et les unités d'Infanterie Inexpérimentées ont un potentiel de 4 MF s'ils montent, chevauchent ou descendent d'une forme de transport pendant ce Tour de Joueur]. On peut gagner un bonus de MF pour le mouvement sur Route (B3.4). On ne peut transférer les MF d'une unité à une autre et on ne peut les accumuler de tour en tour. Toutes les unités de Personnel et les transports hippomobiles utilisent les MF contrairement aux véhicules qui utilisent des points de mouvement (MP).

4.12 BONUS DE LEADER: Un MMC Good Order qui commence et termine une MPh/APh empilé avec un leader de la même nationalité et dans la même Location a un bonus de 2 MF pendant cette MPh/APh, pourvu qu'il se déplace avec ce leader en une pile combinée et ne dépense pas de MF pour monter, chevaucher ou descendre d'une forme de transport. Les bonus de MF sont toujours les derniers à être dépensés par une unité en mouvement.

4.13 EFFETS DU TERRAIN: Quand une unité d'Infanterie se déplace dans un hex pendant sa MPh, elle dépense des MF pour ce tour d'un nombre égal au coût du terrain dans l'hex comme l'indique la colonne *Infantry* de la table de terrain, sauf si elle utilise le mouvement en Bypass.



A

4.131 COUTS DES COTES D'HEXES: Certains types de terrain se conforment aux côtés d'hexes. Quand elle traverse un tel côté d'hex pour entrer dans un nouvel hex, l'unité d'Infanterie paye le nombre de MF nécessaire à la traversée d'un tel côté d'hex additionné du coût du terrain (COT) de l'hex dans lequel elle entre.

4.132 ROUTE: Les unités d'Infanterie entrant dans un hex par un côté d'hex de Route doit payer soit le coût d'entrée de la Route ou le coût de l'autre terrain dans l'hex. Le coût de mouvement de Route pour les unités d'Infanterie ne se cumule pas avec l'autre terrain dans l'hex (sauf pour le SMOKE). Si une unité d'Infanterie paye le coût de l'autre terrain dans l'hex, on la considère dans ce terrain et elle évite le DRM de FFMO sauf si l'autre terrain est de l'Open Ground. Si une LOS Hindrance (telle que de la SMOKE) ou un terrain artificiel (tel qu'une épave ou un AFV) est présente, le FFMO est annulé même si l'unité utilise le mouvement par la Route. Sinon, si elle paye seulement le coût d'entrée de la Route, elle est sujette au DRM de FFMO (4.6) dans cet hex si on peut tracer la LOS à l'un de ses deux points de cible (a/b sur l'illustration de la page A6) dans cet hex sans traverser d'obstruction dans cet hex. Si la cible entre par la Route, le tireur a l'option de tracer une LOS soit sur: a) le point central de l'hex, ou b) le point où le côté d'hex traversé croise la Route utilisée. Si la LOS sur un point ciblé est bloquée, le tireur peut quand même tirer sur l'autre sans pénalité supplémentaire.

EX: Un squad entrant en 5I4 pour un coût de 1 MF serait sujet à un TEM de -1 pour un tir venant de O2, J3, K3 ou L2 si il utilise le mouvement d'assaut ou à un TEM de -2 sinon il n'y aurait pas de TEM de bois. Cependant, si il entre en I4 pour un coût de 2 MF sans utiliser le mouvement d'assaut, seuls les TEM de FFNAM (-1) et de bois (+1) s'appliqueraient (et se cumuleraient). Le tir venant de I5 ou J4 vers I4 (représenté par les flèches bleues) ne recevrait jamais le DRM de FFMO de -1 car il doit tracer sa LOS à travers le dessin des bois en I4. Le tir de H4 ou I3 recevrait le DRM de FFMO de -1 (flèches rouges) uniquement si l'unité entrant en I4 se déplace sur le Route avec 1 MF car autrement elle ne tracerait pas sa LOS à travers le dessin des bois en I4.

De façon similaire, une unité d'Infanterie pourrait utiliser la Route en 5I10 pour entrer dans le bâtiment en I9 pour un coût de 1 MF, mais si elle le fait, elle serait sujette au DRM de FFMO (mais pas au TEM du bâtiment) pour le tir de n'importe quel hex adjacents (sauf I8 dont la LOS ne peut atteindre le point central ou n'importe quel endroit de la Route du côté d'hex I9-I10 sans passer par le bâtiment). Si il y a de la SMOKE dans l'hex ciblé, il n'y aurait pas de TEM de bâtiment [EXC: *de I8*] ou de DRM de FFMO, bien que le DRM de SMOKE s'appliquerait.

4.133 CHANGEMENT D'ELEVATION: Le coût en MF pour une unité d'Infanterie/Cavaliers et les transports hippomobiles entrant dans un hex se trouvant sur une élévation supérieure à celle précédemment occupée est doublé (voir B.2). Il n'y a pas de pénalité pour se déplacer sur une même élévation, ni de coût réduit pour se déplacer vers une élévation inférieure [EXC: *bicyclettes (D15.81), skis*]. Il n'y a pas de pénalité pour se déplacer vers une élévation inférieure sauf dans le cas de changement brutal d'élévation (B10.51).

EX: L'entrée de l'hex 3W4 coûte 2 MF depuis les hexes V4, W5 ou X4. Elle coûte 4 MF depuis V3, W3 ou X3 car l'unité se déplace vers une élévation plus haute.

4.134 MOUVEMENT MINIMUM: Une unité d'Infanterie conservant au moins 1 MF après avoir déduit les coûts de portage dépassant son IPC peut effectuer un Mouvement Minimum d'un hex pendant sa MPh même si elle est CX ou manque de MF pour payer le coût d'entrée de l'hex [EXC: *Une unité d'Infanterie poussant un canon ou chargeant/déchargeant ne peut jamais effectuer un Mouvement Minimum*]. Après qu'une unité soit entrée dans un hex par un Mouvement Minimum et ait subi tous les Defensive First Fire, tous les survivants deviennent à la fois CX et Pin (même s'ils étaient déjà CX précédemment). Si le coût d'entrée de l'hex demande «all» (Tous) les MF d'une unité et qu'il reste encore un autre coût à payer après cela, on peut quand même faire un Mouvement Minimum. Cependant, on ne peut faire de Mouvement Minimum pour entrer dans un hex dont le coût d'entrée est NA (non permis).

EX: Un squad russe CX avec une HMG en 3W3 (voir précédente illustration) n'a pas les 4 MF nécessaires pour entrer en W4, mais peut le faire en demandant un Mouvement Minimum et en devenant à la fois CX et Pin.

EX: Cela prend tous les MF d'une unité pour entrer dans un marais, mais si elle vient d'une élévation inférieure (pe, de 13J5 à K5), cela lui coûtera deux fois tous ses MF et donc elle ne pourrait y entrer qu'avec un Mouvement Minimum.

4.14 UNITÉS ENNEMIES: Une unité d'Infanterie ne peut entrer dans la même Location qu'une unité ennemie connue pendant la MPh [EXC: *berserk (15.43), Human Wave (25.23), unité Disrupted (19.12), unité désarmée (20.54) et OVR d'Infanterie (4.15)*], mais peut le faire pendant l'APh. Cependant les PRC (7.211, D6.5) et les unités de Cavaliers en charge (13.61) peuvent descendre dans un tel hex pendant la MPh.

4.15 OVR PAR UNE UNITE D'INFANTERIE³: Durant sa MPh, un MMC d'Infanterie peut entrer dans une Location ne contenant qu'un seul SMC ennemi connu (sauf si ce SMC occupe un AFV) au double du coût normal en MF s'il réussit un NTC lui permettant d'entrer dans l'hex. Un leader peut exempter ce NTC à tous les MMC avec lesquels il est empilé/se déplace en le passant lui-même, mais s'il échoue, aucune unité de sa pile ne pourra tenter de NTC individuellement et aucune unité ne peut tenter de nouvelle action pour toute cette phase (10.1). Une unité peut passer son NTC à n'importe quel moment pendant sa MPh avant d'entrer dans l'hex ennemi (ou en étant dans l'hex ennemi dans le cas d'une entrée dans hex ne contenant qu'un SMC camouflé), mais doit ajouter un DRM égal au TEM (et à la Hindrance applicable dans (et non entre) cet hex tel que la SMOKE, le blé ou les vergers) de l'hex occupé par l'ennemi où il désire entrer (le TEM de côté d'hex ne s'applique que si la LOS traverse ce côté d'hex). Si d'autres unités (camouflées) sont dans le même hex, 12.15 s'appliquerait. On doit révéler plus qu'un SMC pour empêcher un OVR d'Infanterie. D'autres MMC pourraient tenter ensuite des OVR d'Infanterie, mais chacun doit passer un NTC séparé.

4.151 OPTIONS DE SMC : Le SMC se faisant OVRuner a deux options s'il est Good Order. Il peut attaquer les unités en mouvement sur l'IFT normalement (les leaders non-héroïques sans SW n'ont pas une telle FP) avec le PBF/TBF si il sont applicables, et alors, si le MMC est dans l'hex du SMC, l'engage immédiatement en CC pendant cette MPh; ou le SMC peut immédiatement entrer (libre de tout tir ennemi) dans une Location adjacente au choix de l'ATTAQUANT et qui n'est pas occupée par l'ennemi. L'ATTAQUANT ne peut pas forcer le SMC à entrer dans un champ de mines, un FFE, du fil barbelé ou un hex d'Open Ground s'il dispose d'un autre choix quand le MMC de l'ATTAQUANT entre dans l'hex. Si le SMC est démoralisé, Pin ou déjà retenu en Mêlée, TI ou incapable de mouvement d'une autre façon, il n'a pas cet option de mouvement, et ses options d'attaques sont restreintes par son statut. Cette option de mouvement ou d'attaque peut être utilisée par le même SMC à nouveau dans la MPh s'il se fait OVR à nouveau par une/plusieurs unité/s d'Infanterie et s'il n'est pas retenu en Mêlée à ce moment.

4.152 CC : Si le SMC reste dans l'hex avec les MMC qui entrent, il s'ensuit un CC normal pendant cette MPh. Si le SMC est éliminé ou capturé, les unités en OVR qui l'ont vaincu peuvent continuer leur MPh avec leurs MF restants. Les autres unités qui n'ont pas déjà terminé leur MPh peuvent aussi passer par cet hex pendant cette MPh. Si le SMC survit à ce CC initial, lui et les unités en OVR sont en Mêlée, marquées par un pion de Mêlée et subissent à nouveau un CC lors de la CCPH de ce tour. Si un autre MMC tente d'OVR ce SMC alors qu'il est retenu en Mêlée, ce MMC peut l'attaquer en CC (même si le SMC a déjà été attaqué pendant cette MPh et ne peut pas riposter dans cette MPh) mais seules les nouvelles unités arrivantes peuvent continuer le mouvement avec leurs MF restants dans cette MPh si elles réussissent.

4.2 MECANISME DU MOUVEMENT : Quand un joueur déplace une unité pendant sa MPh, il indique à voix haute les MF dépensés par cette unité quand elle entre dans chaque hex ou fait des actions dans un hex. Si elle termine sa MPh, il doit l'indiquer avant de déplacer une autre unité. Le joueur n'a pas le droit de replacer une unité dans son hex d'origine et de recommencer le mouvement [EXC: *Si le mouvement de l'unité est illégal, l'un des joueurs peut l'indiquer et demander que ce mouvement soit recommencer depuis le dernier hex parcouru légalement sauf si une autre unité s'est déplacée, a tiré ou a fait une autre action entre temps*]. Une fois qu'une unité s'est déplacée, s'arrête et qu'une autre unité se déplace, on ne peut plus déplacer la première unité pendant cette MPh. On déplace les unités d'Infanterie une par une, sauf si elle est berserk (15.43), en colonne (E11.52), pour un MMC utilisant un bonus de MF s'il fait partie d'une Human Wave (25.23), se déplaçant avec un leader, ou gagnant un TEM supplémentaire s'il se déplace avec un AFV. Les autres unités peuvent choisir de se déplacer ensemble en une pile à leur propre risque et on peut séparer la pile pendant la MPh pour continuer de les déplacer séparément mais tous les membres doivent finir leur mouvement avant qu'une unité qui ne soit pas dans la pile puisse se déplacer⁴.

4.3 BYPASS [Contournement]: Le Bypass permet aux unités non démoralisées de traverser un hex de bois/bâtiment sans entrer dans l'obstacle de l'hex (et par conséquent sans payer les 2 MF pour entrer dans le bois/bâtiment), tant que l'obstacle ne touche pas physiquement le côté d'hex Bypassé. On ne peut pas utiliser le Bypass pour Bypasser le côté d'une autre type de terrain, d'un obstacle subissant un Blaze ou contenant une unité ennemie connue non Disrupted (19.12). On ne peut Bypasser un hex contenant un Rubble ou du fil barbelé. On ne peut Bypasser un côté d'hex formant une partie d'une Location de fil barbelé, ou recouvert par un obstacle



d'eau (24L9-M9) (B26.44) des deux côtés du côté d'hex. Les barrages routiers imposent aussi des restrictions pour les Bypass (B29.4). La SMOKE n'empêche pas le Bypass mais ajoute 1 MF (24.7) pour la traversée de l'hex. On peut utiliser le Bypass dans un hex de bois ou de bâtiment miné mais cela n'empêche pas l'attaque des mines. On doit annoncer le Bypass quand on dépense les MF de l'unité se déplaçant dans le bois/bâtiment. Une unité qui décide d'occuper l'obstacle qu'elle Bypass doit payer le coût de terrain entier pour entrer dans l'obstacle même si elle est déjà dans l'hex.

4.31 Le coût de mouvement d'un Bypass devient celui de l'autre terrain dans cette Location, habituellement 1 MF pour de l'Open Ground ou 2 MF pour entrer dans une élévation plus haute en Open Ground. [EXC: *Le bâtiment en 219 peut être Bypassé le long des côtés d'hex d'Open Ground 19-J9/ 19-J8 pour un coût de 1 MF, ou le long de deux des quatre côtés d'hex de bois pour un coût de 2 MF (Bypasser le bâtiment pas les bois) plutôt que de payer le coût normal d'entrée de l'hex qui est de 4 MF*]. Le Bypass peut consister en 1 ou 2 côtés d'hex contigus non bloqués de l'hex de bois ou bâtiment traversé. Il peut dépasser deux côtés d'hex contigus non bloqués par hex, mais ainsi le coût de Bypass pour cet hex est doublé. Rappelez-vous que l'unité se déplace autour de l'obstacle dans l'hex et ne le traverse pas. S'il y a un problème pour savoir si le symbole de bois ou de bâtiment touche le côté d'hex, le Bypass dans cet hex est bloqué (non permis) le long de ce côté d'hex. Les murs et haies sont des extensions des côtés d'hex pour cette règle; donc, si un mur/haie touche le dessin d'un bois/bâtiment, le Bypass est bloqué le long de ce côté d'hex.

EX: Le squad en 2D3 peut Bypasser D4 en se déplaçant le long des côtés d'hex D4-C4 et D4-C5 pour 1 MF. Cependant, il lui coûtera 2 MF supplémentaires pour entrer en D5 à cause du mur alors que cela ne coûterait qu'un MF pour entrer en C5 même si le mur s'étend dans le vertex D4-C5-D5. Le squad ne peut se déplacer dans un hex autre que C5 ou D5 à ce moment pendant sa MPh, sauf si il dépense un autre MF pour continuer le Bypass vers D4-D5-E5 ou D4-E4-E5; cependant, il peut entrer dans le bâtiment en D4 en dépensant 2 MF de plus.

4.32 DÉMORALISER EN BYPASS: Une unité d'Infanterie qui fini volontairement sa MPh dans un obstacle doit payer le coût total en MF de cet obstacle sauf si elle est entrée par la Route (4.132); une unité d'Infanterie ne peut pas finir volontairement son mouvement en utilisant le Bypass. Si l'unité démoralise en Bypass, elle reste dans la partie dégagée de l'obstacle jusqu'à la fin de la MPh et subit le DRM de FFFAM (et aussi habituellement le FFM0) pour un mouvement de plusieurs hexes en Open Ground pour les premiers tirs supplémentaires contre elle à travers les côtés d'hex qu'elle a traversé pendant cette MPh. L'unité démoralisée et tout l'équipement qu'elle porte passent dans l'obstacle pendant et après le Final Fire.

4.33 DEVENIR PIN EN BYPASS: Une unité d'Infanterie qui devient Pin, ou involontairement immobilisée (24.1) en Bypass est dans la partie non-obstacle de l'hex pour le reste de la MPh. Après, elle se trouve dans l'obstacle lui-même et bénéficie de son TEM pour les tirs suivants. Les unités ennemies camouflées dans cette Location perdent ce statut (12.151) à la fin de la MPh de l'unité en mouvement.

4.34 LOS DE BYPASS: Une unité d'Infanterie utilisant le Bypass est sujette à des modificateurs de terrain et à des règles de LOS spéciales. Une unité tirant sur une unité en Bypass n'est pas obligée de tracer sa LOS sur le centre de l'hex visé, mais a l'option de faire sa vérification de LOS pour chaque attaque sur l'un des vertex le long des côtés d'hex traversés par l'unité en Bypass (ainsi, un choix de deux vertex pour le Bypass d'un côté d'hex, de 3 pour deux côtés d'hex, etc.). Si la LOS d'une unité qui tire atteint le vertex d'Open Ground sans obstruction, cette unité peut réclamer une LOS et un First Fire avec un DRM de -2 pour FFFAM en Open Ground (voir aussi C.5). Un mur ou une haie dans l'hex visé n'est pas un obstacle pour la LOS même si la cible peut être en Bypass de l'autre côté de ce même hex (bien que l'on applique son TEM s'il est traversé par la LOS). Si le tireur trace sa LOS dans le centre de l'hex, il doit traverser un côté d'hex Bypassé (gagnant ainsi le DRM de -2 pour le FFFAM en Open Ground) avant d'atteindre le centre de cet hex sinon la LOS est bloquée. Si une unité Bypasse (incluant le VBM) le long d'une ligne de crête, et que l'obstacle qu'elle Bypasse st sur un niveau supérieur à cette ligne de crête, alors l'unité est aussi sur le niveau supérieur (puisque une ligne de crête elle-même ne peut être Bypassée; 4.3).

EX: En utilisant l'exemple précédent, le squad Bypassant 2D4, on peut examiner différents premiers tirs contre lui. Quand il entre en D4, il doit déclarer de quel côté du bâtiment il se déplace. S'il déclare D4-C4, D4-C5, on peut lui tirer dessus depuis C7 avec un DRM de -2 pour le FFFAM/FFM0 en traçant la LOS de C7 soit vers le vertex D4-C4-D3 ou D4-C4-C5. S'il déclare D4-E4, D4-E5, cependant, il sera hors de vue de C7 sur le vertex D4-D3-E4 car il ne peut être vu à travers le bâtiment en D4. Le tireur peut tracer sa LOF vers les vertex D4-E4-E5, D4-D5-E5 ou D4-C5-D5, mais on n'applique pas le DRM de FFM0 du fait du TEM du mur si la LOS traverse le mur en

D4-D5. Le TEM du mur s'appliquera aussi directement le long de l'hexspine du mur (B9.3) tel que celui de C5 vers le vertex D4-D5-E5.

4.4 EMPORT: Une SW ne peut se déplacer par elle-même; elle doit être transportée ou placée dans un véhicule par une unité d'Infanterie ou de Cavaliers pour un certain coût en MF de ces derniers. Les différents coûts d'emport de SW sont indiqués sous la forme « #PP ». Le coût d'emport est donné par objet transporté, et non pour la distance traversée; même si une unité transporte une SW après n'avoir dépensé qu'un MF avant de la jeter, l'unité ne peut récupérer le coût d'emport de cette SW pour le reste de la MPh. Sinon, une unité d'Infanterie non démoralisée peut prendre et laisser tomber des objets à n'importe quel moment dans son mouvement si elle a assez de MF pour le faire (sujet à 4.431 & 4.44). On ne peut pas porter des objets plus d'une fois par phase sauf par combinaison d'emport d'Infanterie ou de véhicule dans une seule phase.

4.41 LIMITES DE TIR DE SW DANS L'AFPH: Aucun pion de MMG, HMG, mortier ou pion ⁵/₈ d'artillerie non monté sur véhicule ayant changé de Location durant la MPh ne peut tirer pendant l'AFPH qui s'ensuit [EXC: *Les MMG/HMG dm allemandes peuvent tirer en tant que LMG; 9.8*]. Cependant si de telles armes restent stationnaires pendant que leurs propriétaires entrent dans la Location où elles se trouvent, ils peuvent tirer avec pendant l'AFPH suivante en appliquant les pénalités normales de en AFPH – ceci est possible dans le cas où elles ont été récupérées pendant la MPh (4.44). On ne peut utiliser l'Intensive Fire pour une arme durant l'AFPH et sa ROF est limitée à un seul tir [EXC: *si on utilise l'Opportunity Fire; 7.25*].

4.42 CAPACITÉ D'EMPORT INHERENTE (IPC): Un MMC a une IPC de 3 PP et un SMC a une IPC de 1 PP⁵. Une unité d'Infanterie perd 1 MF par PP transporté au-delà de son IPC. Un SMC ne peut jamais porter plus de 2 PP bien qu'un SMC puisse ajouter son IPC à celui d'une autre unité d'Infanterie Good Order si les deux unités ont commencé la phase ensemble et se déplacent ensemble. Sinon, des unités d'Infanterie ne peuvent combiner leur IPC. Une unité démoralisée ne peut rien transporter au-delà de son IPC (voir 10.4) même si elle est accompagnée par un leader.

EX: Un squad transportant 4 PP n'a que 3 MF à dépenser dans la MPh, mais s'il est accompagné par un leader, ce même squad aura 6 MF pour la MPh (sauf si le leader transporte 1 PP lui-même auquel cas ils auront 5 MF).

4.43 POSSESSION: Tous les pions de SW/canons appartiennent à la première unité de Personnel empiée sous elles. On doit posséder une SW ou un canon (c-à-d sur une unité de Personnel) pour l'utiliser, la transporter ou le tirer. Une unité peut posséder un nombre quelconque de SW/canons. Si une unité démoralise et rallie dans la même Location, elle garde possession de ses SW/canons. Une unité non démoralisée peut laisser tomber une SW ou un canon sans coût en MF pendant son APh, MPh ou au début d'une CCPh (11.21) pour pouvoir se retirer de la Mêlée⁶. Si une unité laisse tomber une SW ou un canon au début d'une phase avant de dépenser des MF/de faire une Advance/de se retirer, on considère que cette SW ou ce canon n'est pas possédé (et donc n'est pas portée par cette unité) au début de cette phase. Les unités laissent aussi tomber des SW ou canons avant de se rendre ou d'être capturées (20.4) et quelques fois avant qu'elles ne Déroutent (10.4). Les SW non possédées dans un marais, un ruisseau profond ou shallow, ou dans un autre obstacle d'eau sont enlevées du jeu.

EX: Une pile consiste en un leader, une LMG, un PSK et deux squads dans cet ordre du haut vers le bas. Les deux SW appartiennent au 5-4-8 même s'il ne peut pas utiliser sa FP inhérente pour pouvoir tirer avec les deux ce tour.

4.431 TRANSFERT: On peut réarranger librement les piles pour changer la possession de SW/canons mais dans tous les cas uniquement entre unités non Pin Good Order dans la même Location [EXC: *Fil barbelé (B26.4); NA entre unités en Crest Status et unités DANS une Dépression*], et seulement pendant une RPh, et début de leur APh, ou à la suite de la création d'une sous-unité à partir d'un MMC. Quand une unité de Personnel laisse tomber son SW (4.43), est éliminée, se rend, ou Déroute et ne peut garder sa SW ou son canon, on laisse sa SW ou son canon dans la même Location selon 4.32 ou sur le même véhicule [EXC: *Les Riders évacuant (incluant D15.46, D6.24, D15.53)*], et on doit les récupérer pour les posséder. Le transfert ou la récupération d'une SW ou d'un canon sur un véhicule en mouvement ne peut se faire que par les Passagers/Riders de ce véhicule.

4.44 RÉCUPÉRATION: Une unité d'Infanterie peut tenter de récupérer une SW ou un canon non possédé au début d'une RPh en tant qu'action unique durant cette RPh, si elle fait un dr final de récupération () < 6. Une unité d'Infanterie peut aussi récupérer une SW ou un canon non possédé pendant sa MPh avec un dr final < 6 () après la dépense d'un MF (limite d'une tentative par unité par SW ou canon par MPh), même si elle tente la récupération dans la RPh. Seul un SMC peut récupérer une SW ou un canon



A

possédé par une unité amie démoralisée, et le fait avec un dr final de récupération < 6 () dans sa RPh/MPH sans avoir besoin de dépenser des MF; si l'unité se rend, est éliminée, ou Déroute et ne peut transporter ses SW, un SMC peut immédiatement récupérer les SW ou canons de cette unité de la même manière quelque soit la phase. Dans tous les cas, on ne permet une tentative de récupération que par une unité non Pin et Good Order qui n'est pas dans la même Location qu'une unité ennemie connue et armée [EXC: *Fil barbelé (B26.4): La récupération d'une SW/canon DANS une Dépression est NA pour une unité en Crest Status*]. On ne peut transférer une SW ou un canon dans la même phase que sa récupération. Les drm de récupération incluent un +1 si CX et un +1 la nuit. Voir « SW recovery » dans l'index pour les autres capacités de récupération/transfert de PRC.

4.5 PAS DE COURSE : Une unité d'Infanterie capable de mouvement et qui n'est pas démoralisée, blessée ou CX peut se déplacer au pas de course si son propriétaire l'annonce au début de sa MPH en plaçant un pion CX (4.51) sur l'unité. Le pas de course augmente de 2 MF le potentiel de MF d'une unité d'Infanterie. [EXC: *On peut annoncer le pas de course après que l'unité ait dépensé des MF, mais n'ajoute qu'un MF à l'unité tout en subissant les mêmes pénalités*]. Un leader en pas de course (et les unités qui l'accompagnent) ont 8 MF, le plus grand nombre de MF permis pour une unité d'Infanterie [EXC: *seulement 7 MF pour des Conscrits; 1 MF supplémentaire si tout le mouvement se fait par Route; B3.4*]. On ne peut utiliser le pas de course pour une unité qui va monter, chevaucher ou descendre d'une forme de transport pendant ce Tour de Joueur, ou qui tentera de se déplacer sous un pion de fil barbelé (B26.46).

4.51 MARQUEUR D'ÉPUISEMENT (CX) : Les unités CX doivent ajouter 1 à leurs tâche de travail ou DR d'attaque (+1 au DR de To Hit de l'artillerie; +1 au DR de l'IFT pour les autres). Les unités CX doivent ajouter 1 à leur dr de disponibilité de SW inhérente (ATMM, MOL, PF) ou de grenade SMOKE. Elles doivent aussi ajouter 1 à toutes les attaques en CC qu'elles font et font déduire 1 à toutes les attaques en CC faites contre elles. Les unités CX doivent ajouter 1 à leur dr de Search/récupération (12.152; 4.44), et au dr d'Ambush (11.4), et ne peuvent faire une Advance en terrain difficile (4.72). Le pion CX d'une unité est enlevé si l'unité démoralise, ou dans le Tour de Joueur suivant dès que la PFPH est terminée, quand elle est désignée pour un Opportunity Fire, se déplace (sauf si par un Mouvement Minimum ou d'entrée de ruisseau profond elle redevient CX), devient TI ou à la fin de sa prochaine MPH, selon ce qui vient en premier. Un pion CX enlevé au début d'une MPH n'affecte pas cette unité pendant cette MPH si ce n'est en l'empêchant de se déplacer au pas de course pendant cette MPH.

4.52 EFFET D'EMPORT : Une unité d'Infanterie CX a un IPC diminué de 1 par rapport à la normale. Chaque PP en dépassement de cette IPC réduite est déduit directement de son potentiel de MF accru.

EX: Un squad portant 4 PP a seulement 3 MF car 4 PP est > de 1 à l'IPC du squad. Cependant, si ce squad va au pas de course, son potentiel de MF passe à 4 (4 MF+2 MF[CX] - 2 MF [2 PP > CX IPC]).

4.6 MODIFICATEURS DE MOUVEMENT (FFMO/FFNAM) : Une unité d'Infanterie qui s'est déplacée pendant la MPH sans utiliser le mouvement d'assaut (ou Hazardous Movement) subit un DRM de FFNAM de -1 pour tous les Defensive First Fire contre elle en plus des TEM applicables dans sa Location [EXC: *Attaques de champ de mine et unité se déplaçant d'une tranchée à une autre*]. Les unités embarquant ou débarquant d'un véhicule sont toujours sujets aux FFNAM sauf contre les mines. On applique un DRM de First Fire de -1 supplémentaire pour les unités se déplaçant en Open Ground (FFMO), mais quand un tel mouvement est combiné avec un TEM protégeant ou une Hindrance à la LOS (telle que de la SMOKE ou un AFV/épave) entre la cible et le tireur ou dans la Location de la cible elle-même, le DRM de FFMO de -1 ne s'applique pas.

4.61 MOUVEMENT D'ASSAUT : Une unité d'Infanterie non berserk et conservant son statut d'unité d'Infanterie pendant toute la MPH (c-à-d ne devenant pas un PRC pendant cette phase), et qui ne se déplace que d'une Location pendant sa MPH sans utiliser tous ses MF (en incluant les bonus de Route/leader, mais pas le pas de course), peut utiliser le mouvement d'assaut. [EXC: *Le mouvement dans ou en dehors d'une fortification, en plus du changement de Location, n'empêche pas le mouvement d'assaut malgré la dépense supplémentaire de MF pour activité dans cette Location à moins qu'en le faisant, l'unité ne dépense tous ses MF ou ne devienne CX*]. Une unité utilisant le mouvement d'assaut en Open Ground est sujette au DRM FFMO de -1 mais pas au DRM FFNAM de -1. Le mouvement d'assaut, s'il est utilisé, doit être déclaré avant le mouvement de cette unité et ne s'applique pas aux unités d'Infanterie utilisant le Hazardous Movement (4.62) ou aux unités de Cavaliers. Une unité qui démoralise ou qui devient berserk en utilisant le mouvement d'assaut, par un Defensive First Fire, n'est

plus considérée comme utilisant le mouvement d'assaut et est sujette au DRM FFNAM de -1 pour le reste de sa MPH.

EX: [1] Un crew se déplaçant de plus d'un hex dans un bois et subissant un Defensive First Fire a un TEM total de 0 (+1 pour les bois et -1 pour le FFNAM). [2] Un SMC utilisant le mouvement d'assaut pour se déplacer d'une hex en Open Ground a un TEM total de -1 pour le tir. [3] Un HS en mouvement d'assaut derrière une haie en Open Ground reçoit un TEM de +1 (pour la haie), mais une unité se déplaçant derrière une haie en Open Ground sans mouvement d'assaut reçoit un DRM de 0 (+1 pour la haie et -1 pour le FFNAM). [4] Un squad montant sur une colline dans un bois aura un TEM de 0 (+1 pour les bois et -1 pour le FFNAM pour avoir dépensé tous ses MF). Si la même unité est accompagnée par un leader, lui donnant 6 MF, le TEM serait de +1 car il peut demander (s'il l'a déclaré) le mouvement d'assaut. [5] Un PRC abandonnant un AFV en Open Ground (D5.4) a un TEM de 0 (+1 pour être sous un AFV et -1 pour le FFNAM).

4.62 HAZARDOUS MOVEMENT [Mouvement risqué] : Certaines activités sont si dangereuses qu'elles donnent automatiquement un DRM de -2 sur l'IFT à toutes les attaques contre des unités les accomplissant quelque soit la phase de tir jusqu'à ce qu'elles soient Pin (si elles subissent ce résultat). On n'applique ni le FFMO ni le FFNAM pour le Hazardous Movement; cependant, il se cumule avec les autres DRM de terrain. Le Hazardous Movement inclue: pousser un canon; dégagement de flamme, de barrage routier ou de Rubble; parachutistes en descente; passage à gué; préparer une DC posée; grimper; mouvement par égout. Il ne s'applique jamais aux véhicules (mais s'applique à la survie des PRC; D5.6, D6.9).

4.63 DASH [Ruée] : Une unité d'Infanterie peut déclarer un Dash à travers une Route si elle le déclare avant de se déplacer, et ensuite se déplace d'une Location qui n'est pas un Open Ground d'un côté de la Route directement sur la Route et ensuite directement dans une Location qui n'est pas un Open Ground de l'autre côté de la Route, tant que la dépense de MF pour ce mouvement de 2 hexes est aux MF disponibles de l'unité. Pour déterminer la légalité d'un Dash, les Locations qui sont hors de la LOS d'un tireur sont aussi considérées comme n'étant pas des Locations d'Open Ground. L'unité en Dash ne doit pas avoir dépensé de MF avant le Dash [EXC: *Tentative de placement de grenade SMOKE; 24.1*] et doit finir sa MPH dans la Location en terrain non dégagé où elle a fait son Dash (sauf si elle est devenue berserk, Pin ou démoralisée sur la Route, auquel cas les bénéfices du Dash cessent immédiatement). Une fois dans la Location d'arrivée, l'unité ne peut plus dépenser de MF pendant la MPH. On considère que tous les Defensive First Fire autre qu'avec une artillerie contre une unité en Dash sur la Route sont des Area Fire sauf pour les lignes de tir et FP résiduels déjà existantes, mais les DRM de FFMO/FFNAM s'appliquent normalement. Une arme avec un CA spécifié ne peut tirer sur une unité en Dash si elle doit changer son CA pour le faire. Une artillerie qui tire sur une unité en Dash sur la Route doit utiliser le cas J des DRM de To Hit (les cas J³ et J⁴ ne s'appliquent pas sur la Route). Si elle est bloquée par une unité camouflée dans la Location d'arrivée (12.15), on considère que l'unité a dépensé sur la Route les MF supplémentaires devant être utilisés pour entrer dans cette Location, où elle finit sa MPH et est à nouveau sujette à des Defensive First Fire, cette fois sans les pénalités de Dash pour le tireur.

Comme l'existence d'une Location d'Open Ground peut dépendre des LOS de tireurs potentiels dans cette Location, il est possible qu'un Dash déclaré ne puisse être qualifié en tant que tel contre un ou plusieurs défenseurs. Dans ce cas, les pénalités de First Fire sur un Dash peuvent s'appliquer pour certains défenseurs et pas à d'autres. Une fois que le Dash est déclaré, on ne dispose plus d'options de dépense de MF ou d'autres mouvements pour l'unité en Dash. L'assaut blindé ne peut être combiné au Dash.

EX: Le 4-6-7 a déclaré un Dash vers 4AA7, divisant ainsi par deux le FP du 4-4-7 qui tire sur lui en BB7. Cependant, un 6-2-8 caché en CC6 perd maintenant son HIP pour tirer sur le 4-6-7 en BB7 ou en AA7. La réduction de FP pour un Dash ne s'applique pas au 6-2-8 car AA1 est de l'Open Ground pour lui. Même si le 4-4-7 devait tirer après le 6-2-8, sa FP serait quand même divisé par 2 car AA7 et CC8 ne sont pas des Locations d'Open Ground contre un tir venant de Y9. Même si AA7 était un bâtiment, une attaque du 6-2-8 contre AA7 ne serait pas divisée par 2 car le 4-6-7 fait son Dash seulement en BB7, et non dans l'hex où il se dirige.

4.7 ADVANCE PHASE [Phase de Progression] : Une unité d'Infanterie qui n'est pas démoralisée, Pin ou TI peut utiliser l'Aph pour se déplacer d'un hex horizontalement ou verticalement (vers un niveau ADJACENT différent dans un bâtiment dans le même hex) mais pas les deux. Une unité ne peut pas à la fois changer sa Location dans son hex et aussi d'hex durant la même Aph. bien qu'elle puisse changer d'élévation et d'hex dans une Aph en avançant dans un hex adjacent d'une élévation différente tel qu'une colline ou une Dépression. L'Advance d'un hex peut même se faire de l'intérieur d'un Entrenchement à l'intérieur d'un autre dans un hex accessible (même à des niveaux différents). L'IPC d'une unité ne change pas dans l'Aph sauf si elle est restreinte par le terrain difficile (4.72).



4.71 CONTRE UN AFV: L'Advance d'une unité d'Infanterie dans un hex contenant un AFV ennemi demande d'abord que l'unité passe un PAATC (11.6).

4.72 CONTRE DU TERRAIN DIFFICILE: Une Advance dans un hex dont le coût est 4 MF (en excluant les SMOKE) ou = à tout le potentiel de MF disponible d'une unité sans pas de course (selon ce qui est le moindre) ne peut se faire si l'unité est déjà CX [EXC: *Grimper, B1 1.432; Entrée d'un ruisseau profond, B20.43*]; sinon, elle peut faire une Advance mais devient CX ainsi.

EX: Un squad russe transportant 5 PP a seulement 2 MF et devient donc CX pour une Advance dans un hex demandant 2 MF pour y entrer pendant la MPh (sauf s'il est accompagné par un leader qui ajoute 2 MF et 1 IPC au squad, lui donnant ainsi 5 MF).

4.8 TEMPORAIREMENT IMMOBILISÉ (TI): Le statut TI est subit par une unité d'Infanterie occupée à différentes tâches demandant un effort prolongé pendant le tour du joueur. Quand une unité est affectée par un statut TI, on place sur elle un pion TI qui est enlevé à la fin de sa CCPh (ou quand l'unité démoralise). Une unité TI ne peut se déplacer, faire une Advance, tirer ou faire une autre tâche de travail pendant son Tour de Joueur. Si elle est engagée en CC, elle doit ajouter +1 au DR de son attaque (limite de 1 par attaque) et faire déduire 1 aux DR d'attaque en CC contre elle (A.5).

EX: Si deux squads TI se combinent pour faire une attaque en CC, il y a un DRM de +1 pour cette attaque. Si deux unités TI et une unité non TI sont attaquées ensemble en CC, le DRM de -1 pour son statut de TI s'applique seulement aux unités TI; le DR n'est pas modifié pour l'unité non TI.

5. LIMITES D'EMPILEMENT

5.1 INFANTERIE/CAVALIERS: Chaque camp peut empiler jusqu'à 3 squads ou leur équivalent (5.5) plus jusqu'à 4 SMC par Location sans pénalité. Les hexes qui ont des Locations verticales supplémentaires ont droit à leur propre limite d'empilement pour chaque niveau. On peut dépasser la limite d'empilement (on parlera alors d'overstacking) en courant des risques et en perturbant les troupes amies, mais jamais durant le placement initial ou hors carte.

5.11 MOUVEMENT: L'entrée d'une Location par du Personnel (même si elle ne devient overstackée que par l'entrée de l'unité en mouvement) coûte 1 MF supplémentaire par squad (ou son équivalent; FRU) dans la Location et dépassant les limites normales d'empilement de Personnel. Les véhicules doivent payer 1 MP pour chaque squad ou équivalent en overstacking (FRU), en plus des coûts d'overstacking pour les véhicules (D2.14). Le mouvement de Personnel dans une Location où il y a un overstacking de véhicules n'est pas pénalisé. Les pénalités de mouvement en overstacking peuvent obliger l'utilisation d'un Mouvement Minimum (4.134) ou une Advance en terrain difficile (4.72).

EX: Il y a deux squads et un crew dans un bâtiment en 1F5. Si un squad se déplace en 1F5, cela lui demandera 3 MF (deux pour entrer dans le bâtiment, plus un pour entrer dans une Location en overstacking à ce moment). Si un autre squad Advance dans la même Location, il deviendra CX car le coût en MF de la Location est maintenant de 4 MF (deux pour entrer dans le bâtiment, plus deux pour entrer dans une Location en overstacking par 1 squad et 1/2). Un seul HS/crew entrant dans le bâtiment à ce moment subira aussi une pénalité de 2 MF pour le overstacking car son entrée fait passer le overstacking à 2 squads.

5.12 PENALITÉ D'ATTAQUE: Toutes les unités attaquant depuis une Location en overstacking doivent ajouter 1 à leur DR d'IFT/CC (ou +1 pour le DR de To Hit pour les canons) pour chaque véhicule et équivalent de squad (FRU) au-delà des limites d'empilement normales.

5.13 PENALITÉS EN DEFENSE: Les pénalités d'overstacking ne s'appliquent qu'aux unités en mouvement pendant le First Fire bien que la présence d'une unité qui ne soit pas en mouvement sur la Location de la cible sera probablement un facteur déterminant pour savoir s'il y a overstacking au moment de l'attaque.

5.131 PERSONNEL: Toutes les unités de Personnel (sauf PRC) attaquées dans une Location en overstacking pour leur camp subissent un DRM de -1 pour le To Hit si elles sont attaquées par de l'artillerie (ou un DRM de -1 pour l'IFT/CC quand elles sont attaquées par d'autres moyens) pour chaque équivalent de squad (FRU) au-delà des limites d'empilement normales pour ce camp.

5.132 VEHICULE: Si un véhicule est attaqué dans une Location où la limite d'empilement en véhicules de son camp a été dépassée, il n'est pas directement pénalisé. Cependant, un DR de To Hit final ayant pour type de

cible de Véhicule et dépassant sa valeur modifiée de To Hit (C3.3) par < à la quantité de véhicule dans cet hex (en excluant ceux qui sont hors de LOS du tireur, les épaves et le tireur lui-même s'il est dans le même hex) peut toucher un autre véhicule dans un hex overstacké en véhicules. On fait un dr subséquent; si ce dr est < au nombre total de véhicules dans cet hex autre que le tireur, les épaves et les véhicules hors de LOS du tireur, l'un d'entre eux a été touché (utiliser la Sélection Aléatoire s'il y a au moins 3 cibles, en modifiant le dr du véhicule par l'inverse de son modificateur de taille s'ils ont différentes tailles). Les pénalités d'overstacking ne s'appliquent pas aux attaques résolues sur la ligne de véhicule non blindé sur l'IFT.

EX: Un PzKpFw IVH et deux Kuebelwagens occupent un hex de bois en 1EE4. Un canon AT russe en Z9 tire sur le tank à une distance de 8 hexes pour une valeur de To Hit modifiée de 8. Seul le TEM de +1 pour le bois affecte le DR donnant un coup au but sur le tank sur un DR naturel de To Hit 7. Cependant, un DR naturel de To Hit de 8 ou ç touchera l'une des Kuebelwagen sur un dr subséquent < 3.

5.2 VÉHICULE: Chaque camp ne peut avoir qu'un seul véhicule dans chaque Location sans subir de pénalité d'overstacking. La présence d'une épave dans l'hex n'affecte pas les restrictions d'empilement.

5.3 PRC: Beaucoup de véhicules ont la capacité de transporter du Personnel en quantité variée selon ce que spécifie le pion du véhicule. De plus, certains AFV après 1942 peuvent transporter des Riders (D6.2). Les PRC et leurs SW sont placés au-dessus du pion du transport et ne comptent pas pour les limites d'empilement du Personnel tant qu'ils restent sur leur moyen de transport. Les PRC ne peuvent jamais être overstackés dans leur véhicule.

5.4 ARMES COMBINÉES: La présence d'un véhicule ne change pas les limites d'empilement de Personnel. Il n'y a pas de limite d'empilement pour les canons et SW, bien que le nombre de crews/HS qui peuvent agir en tant que crew de canon dans une Location (5.5) limite à trois l'utilisation effective des canons.

5.5 EQUIVALENTS: Cinq SMC sont équivalents à un HS et deux crew/HS sont équivalents à un squad. Cependant, si un crew/HS d'Infanterie dispose d'un canon, on le considère équivalent à un squad pour les règles d'empilement⁷. On peut substituer l'équivalent d'un squad pour un squad qui a des capacités spéciales par une SSR (exemple, si une SSR spécifie qu'un squad peut se placer caché, on peut utiliser deux HS cachés à la place si cette nationalité peut Déployer des HS).

5.6 RESTRICTIONS DE LOCATION: Bien qu'une Location contenant un Pillbox/Entrenchment puisse subir un overstacking, les unités dans le Pillbox/Entrenchment ne peuvent en aucun cas être overstackées; c-à-d qu'ils ne peuvent contenir qu'une quantité spécifiée d'Infanterie par camp. De même, un égout ou un tunnel ne peut jamais contenir > 3 squads (plus 4 SMC) ou leur équivalent par camp.

6. LIGNE DE VUE (LOS)

6.1 VERIFIER LA LOS: La capacité qu'une unité a de « voir » et de « tirer directement » sur une autre unité dans un hex différent dépend de la LOS entre les deux unités. Pour déterminer si une unité a effectivement une LOS vers un hex donné, on tire un fil entre le centre de l'hex du tireur et le centre de l'hex contenant la cible. Il y a une LOS dégagée entre les deux hexes si le fil ne traverse pas une représentation de terrain pouvant obstruer la LOS entre le tireur et la cible (*et que l'obstruction est visible des deux côtés du fil*) [EXC: *Les hexes de Terrain Inhérents (B.6) bloquent ou gênent la LOS si elle est tracée exactement sur leur côté d'hex même si le dessin du terrain n'est pas visible des deux côtés du fil*]. Si il y'a un désaccord entre les deux joueurs concernant l'existence ou non d'une LOS, le problème peut-être résolu par un dr : 1-3 la LOS n'est pas bloquée, 4-6 elle l'est. C'est habituellement (mais pas toujours; voir B.6 et B9.1) la représentation du terrain qui gêne ou bloque la LOS, et non l'hex lui-même contenant le type de terrain.

6.11 VERIFICATIONS DE LOS: Aucun joueur ne peut faire de vérifications de LOS pour déterminer si la LOS d'une attaque existe tant que celle-ci n'a pas été déclarée [EXC: *Perte de camouflage (12.14), coût d'entrée de Route (4.132)*]. Si après vérification une LOS nécessaire à une attaque s'avère être bloquée, les unités qui devaient effectuer l'attaque la font quand même (elles pensaient avoir vu quelque chose); ce tir ne cause pas de statut DM et n'affecte pas les unités dans l'obstacle qui bloquait la LOS, bien qu'on doive quand même faire un DR pour vérifier les événements aléatoires possibles et pour vérifier si une éventuelle ROF multiple est conservée.



A

6.12 LOS ATYPIQUE: Occasionnellement, les règles spécifieront que l'on doit utiliser un côté d'hex entier ou un vertex pour tracer la LOS vers ou depuis un tireur ou une cible plutôt que depuis le point central de l'hex. Cela se produit pendant le Bypass (4.34, D2.32), Le Climbing (B11.42), les Underbelly hits (D4.3), les Snap Shot (8.15) et le mouvement entre les Rowhouses (B23.71).

6.2 OBSTACLES Chaque type de terrain [EXC: *Dépressions 6.3*] est défini comme présentant ou non un obstacle ou une Hindrance à la LOS et si c'est un obstacle, la hauteur de cet obstacle. La LOS peut sortir ou entrer dans des obstacles, mais ne peut pas les traverser pas pour aller vers des hexes au-delà de l'obstacle sauf dans certains cas où le tireur ou la cible est à une élévation à la hauteur de l'obstacle ou sont adjacents à un obstacle de côté d'hex. Le terrain dans l'hex du tireur ne bloque jamais la LOS depuis son point central, bien qu'il puisse bloquer la LOS tracée depuis un vertex de son hex à travers l'intérieur de son propre hex.

EX: Les bois sont un obstacle de niveau 1 pour la LOS. Si l'unité qui tire est sous le niveau 1, elle ne peut voir à travers le bois au niveau du sol vers une cible au niveau 1 ou moins. La cible devra être à une élévation > au sommet de l'obstacle avant d'établir une LOS vers un hex au niveau du sol au-delà de cet obstacle.

6.21 OBSTACLES D'UN DEMI-NIVEAU: Les terrains définis comme obstacles d'un demi-niveau bloquent la LOS entre unités de même niveau à travers (et non depuis ou dans) cet hex de terrain. Les obstacles de demi-niveau ne forment jamais d'hex aveugles et ne bloquent pas la LOS depuis/vers un hex d'un niveau supérieur.

6.3 DEPRESSIONS: On définit certains types de terrain comme étant des passages relativement étroits creusés sous la surface du sol. Bien qu'ils ne présentent pas d'obstacle à la LOS entre les unités sur ou au-dessus du niveau du sol, les unités DANS les Dépressions sont souvent hors de LOS des unités à un niveau supérieur même relativement proches. Une unité doit au moins être d'un niveau supérieur pour chaque hex de distance vers une unité DANS une Dépression pour avoir une LOS sur elle [EXC: *Les unités ayant une LOS dégagée entre elles à travers des côtés d'hexes de Dépressions continus (en excluant les vertex) n'ont pas besoin de compter ces hexes de Dépression pour déterminer l'avantage en élévation nécessaire*]. Une unité au niveau du sol a toujours une LOS DANS une Dépression adjacente de niveau -1, mais une unité à deux hexes de là devra être à un niveau 1 ou plus pour avoir une LOS DANS cet hex, et une unité à trois hexes devra être au niveau 2 ou plus. Les cartes 24 et 25 contiennent des Dépressions qui changent d'élévation sur leur longueur, créant ainsi plusieurs possibilités de LOS supplémentaires; voir B 19.5.

EX: Une unité en 5FF6 ne peut voir DANS EE8 car elle est à deux hexes avec seulement un avantage d'un niveau. Cependant une unité en GG7 peut voir DANS EE8 car elle a une LOS DANS l'hex de Dépression FF7 et ensuite le long du dessin de la Dépression DANS EE8, alors que FF6 ne peut tracer une LOS directe DANS un hex de Dépression adjacent, et ensuite DANS EE8.

6.4 HEXES AVEUGLES : En considérant une LOS dégagée, même si un tireur (ou une cible) est sur une élévation > à la hauteur d'un obstacle, on considère qu'un nombre d'hex potentiels qui sont à la fois directement derrière cet obstacle et aussi en nombre égal à l'équivalent de sa hauteur en niveaux entiers (sans tenir compte d'un demi-niveau possible) sont des hexes aveugles pour le tireur. Le tireur ne peut voir dans des hexes aveugles sauf si l'hex aveugle est à une élévation à la hauteur de l'obstacle (auquel cas ce n'est pas un hex « aveugle » après tout). Cet zone « aveugle » peut augmenter avec la distance jusqu'à l'obstacle (6.41), et/ou diminuer selon l'avantage d'élévation au-dessus de l'obstacle (6.42).

6.41 Pour chaque multiple de 5 hexes (FRD) jusqu'à un obstacle en niveaux entiers, on augmente d'un le nombre d'hexes aveugles créés par l'obstacle.

6.42 Pour chaque avantage d'élévation > à un niveau au-dessus d'un obstacle, on diminue d'un le nombre d'hexes aveugles créés par cet obstacle, pour un minimum de un [EXC: *Les lignes de crêtes autres que les falaises peuvent voir leur nombre d'hexes aveugles réduits à zéro grâce à un avantage d'élévation suffisant; B10.23*].

EX: La distance jusqu'à un obstacle de 1 ½ niveau est de 12 hexes. Cet obstacle crée 3 hexes aveugles (1 [hex aveugle normal, 6.4] +2 [hexes aveugles supplémentaires; 6.41]) pour une unité au niveau 2, 2 hexes aveugles pour une unité au niveau 3 à la même distance et seulement un hex aveugle pour une unité au niveau 4 ou plus à cette distance.

6.43 Le nombre d'hexes aveugles créés par un obstacle peut être modifié par la hauteur des hexes directement derrière l'obstacle le long de la LOS. Si un hex derrière un obstacle est à une élévation plus basse que celle de l'hex contenant l'obstacle (et non l'obstacle lui-même), la différence en élévation de ces deux hexes est ajoutée au nombre d'hexes aveugles qui sont créés par cet obstacle pour déterminer si cet hex derrière l'obstacle est vraiment un hex

aveugle. Cependant, si l'hex aveugle est créé seulement par une ligne de crête (B 10.23), seule une différence > 1 est ajoutée puisqu'une différence d'un niveau est nécessaire pour qu'une ligne de crête existe. Si un hex derrière un obstacle est à un niveau supérieur à l'élévation de l'hex contenant l'obstacle, la différence d'élévation de ces deux hexes est soustraite du nombre d'hexes aveugles créés par l'obstacle pour déterminer si cet hex derrière l'obstacle est vraiment un hex aveugle.

EX: Il n'y a pas de LOS de l'hex de colline de niveau 3 2J4 vers l'hex de colline de niveau 1 H2 à cause du bois en I3 qui fait de H2 un hex aveugle (6.4). La LOS vers H1 est aussi bloquée, car la différence d'élévation de I3 et H1 est ajoutée à la création d'hex aveugle. Si H1 avait été un hex de niveau 1, il existerait une LOS; Si J4 avait été un niveau 4, il existerait une LOS vers H1 (6.42).

6.5 RECIPROCITÉ: Les procédures de détermination des LOS haut-vers-bas sont les mêmes que pour les LOS bas-vers-haut. Si une unité plus haute peut voir une unité plus basse, alors l'unité plus basse peut voir l'unité plus haute.

6.6 UNITÉS: La présence d'unités de Personnel dans un hex ne bloque pas la LOS à travers cet hex (bien que la présence d'un AFV/épave puisse gêner (et donc modifier) le tir à travers cet hex; D9.4). On peut tracer des tirs directs à travers des unités sans les affecter sauf spécifié autrement.

6.7 LOS HINDRANCE [Gêne de Los]: Certains types de terrain ne sont pas uniformément haut ou suffisamment substantiels pour créer un obstacle complet pour une LOS de même niveau, et sont indiqués comme gêne (Hindrance) de LOS car chacun gêne le tir tracé à travers eux sans toutefois l'empêcher entièrement (voir la table de terrain). Tous les tirs directs et tentatives de repérage de même niveau tracés à travers (et non depuis ou dans) un hex présentant une LOS Hindrance sont modifiés par un DRM de +1 sur le DR de l'IFT ou de To Hit, ou du dr de précision initiale d'artillerie. La présence d'une telle Hindrance annule toujours l'interdiction et le FFMO. Etre dans un hex d'Hindrance [EXC: *SMOKE (24.2) et gêne de FFE (Cl.57)*] ne gêne pas la LOS du tireur ou d'une cible; c'est seulement la présence d'un hex présentant une LOS Hindrance entre la cible et le tireur de même niveau (que ce soit ou non des véhicules ou du Personnel) qui forme la LOS Hindrance [EXC: *les Hindrances de SMOKE et de FFE sont des LOS Hindrance même si elles sont dans les hexes du tireur ou de la cible plutôt que simplement entre eux*]. Contrairement à la distance, qui est toujours le plus petit nombre d'hexes entre le tireur et la cible quelque soit la LOS, on subit les Hindrances de LOS chaque fois que la LOS traverse une Hindrance, aussi petite que soit la portion de l'hex traversé. Cependant, le DRM d'Hindrance ne peut jamais dépasser la distance sauf si l'excès est du aux épaves/AFV ou au SMOKE.

EX: Même si la LOS de 4V3 vers W10 rencontre 7 hexes de LOS Hindrance dans une zone équivalente à une distance de seulement 5 hexes, le DRM d'Hindrance est de +5 et non +7.

EX: Un 4-6-7 utilisant le Defensive First Fire contre un squad en mouvement non-assaut en V2 trace sa LOS à travers un hex d'Hindrance (le champ de blé en U2). L'attaque du 4-6-7 est modifiée par un +1 pour la LOS Hindrance, +1 de TEM (haie), et -1 pour le FFNAM pour un modificateur total de +1. Maintenant, considérons que T1 est un bâtiment avec un niveau supérieur et que le 4-6-7 qui tire est au niveau 1. La même attaque serait maintenant résolue sans DRM (-1 [FFNAM] +1 [TEM de la haie]).

6.8 Même des unités dans des hexes adjacents n'ont pas toujours une LOS dégagée entre elles. C'est particulièrement vrai pour les unités utilisant le Bypass pour traverser un hex ayant un obstacle entre elles et le tireur.

EX: Bien que dans des axes adjacents, les unités DANS un fossé en 12BB4 et AA5 ne peuvent se voir entre elles car elles ne sont pas connectées par un côté d'hex de Dépression.

EX: Une unité au niveau du sol en 12U5 ne peut voir une unité au niveau 2 en U5 ou au niveau 1 en V4 du fait des niveaux de bâtiments entre elles.

EX: Une unité en 12P2 n'a pas de LOS sur une unité en O3 Bypassant le côté d'hex O3-N3.

7. TIRS

7.1 Les tirs sont le principal moyen pour des unités d'attaquer d'autres unités ennemies. Ils se produisent pendant la PFPh et l'AFPh pour l'ATTAQUANT et dans la MPH et la DFPh pour le DEFENSEUR, mais aucune unité ne peut tirer avec sa FP inhérente et ses SW dans plus d'une phase de tir (A.15) par Tour de Joueur. Sinon, les joueurs peuvent faire tirer tout ou partie de leurs unités dans les phases où les tirs sont possibles.



7.2 MODIFICATEURS DE PUISSANCE DE FEU : La FP d'une unité attaquante peut être doublée, triplée et/ou divisée par deux selon les circonstances. On garde les fractions des FP divisées par deux pour des modifications ultérieures, ou pour les ajouter aux FP fractionnées d'autres unités impliquées dans la même attaque. Les modifications de FP se cumulent. La FP d'un attaquant peut être doublée et divisée par deux (et donc ne change pas sa FP) et peut être divisée par deux plusieurs fois.

7.21 TIR A BOUT PORTANT [Point Blank Fire] (PBF) : La FP d'un attaquant est doublée s'il est soit ADJACENT à sa cible ou adjacent et avec une différence d'un niveau avec elle ou en étant plus haut qu'elle⁸. Si elle est adjacente mais sans LOS (telles que des unités DANS des hexes de fossés non connectés) il ne peut y avoir d'attaque. Dans les rares cas où les tirs sont permis contre des unités dans la même Location que l'attaquant ou contre des PRC dans le même hex (7.211), la FP de l'unité attaquante est triplée (appelée par la suite Triple Point Blank Fire TPBF). Comme les attaques par IFT ne sont pas permises par des unités en Mêlée, de tels événements sont limités aux cas où une unité d'Infanterie peut entrer dans une Location occupée par l'ennemi pendant la MPh (4.14). Les canons ne doublent pas leur FP pour le PBF, mais ont une plus grande chance de faire un CH (C3.7).

7.211 TPBF CONTRE PRC : Un PRC qui n'est pas BU dans un AFV CT entrant dans un hex occupé par l'ennemi pendant la MPh peut subir une attaque en TPBF (à la fois en First Fire et en Final Fire) de la part des unités ennemies dans cette Location ou dans une Location plus élevée dans l'hex, que les PRC aient débarqué ou non (voir aussi D6.5). Les Passagers de half-track et les crew d'AFV OT sont sujets à une telle attaque même s'ils ne sont pas CE, mais reçoivent le DRM de +2 de CE (D5.31). Les unités en mouvement peuvent attaquer d'abord en OVR où pendant leur AFPh avec à la fois un Area Fire et le TPBF si elles en sont capables. Les survivants ne sont pas tenus en Mêlée jusqu'à la CCPh (les PRC des véhicules mobiles ne sont jamais tenus en Mêlée; 11.71), sont marqués par un pion CC et sont donc capables de Dérouter dans la RtPh.

7.212 LIMITES DE SELECTION DE CIBLE : Quand une unité peut avoir le TPBF contre des unités ennemies connues, elle ne peut attaquer que ces unités. Elle n'a pas la liberté d'attaquer des unités dans d'autres hexes pendant que sa Location est occupée par une unité ennemie connue (même démoralisée) à moins d'être un véhicule non blindé. De même, les canons ne peuvent tirer en dehors de leur propre Location pendant qu'une unité ennemie connue [EXC: *véhicule non blindé*] occupe la même Location.

7.22 TIR A LONGUE DISTANCE : Une unité peut tirer au-delà de sa Portée Normale jusqu'à une distance égale au plus au double de cette Portée Normale, mais elle attaque alors à moitié FP [EXC: *FT, DC, artillerie*].

7.23 AREA FIRE [Tir au Jugé] : La FP d'une unité attaquante est divisée par deux si la cible est camouflée ou pour l'application d'une pénalité d'Area Fire, et est divisée par deux pour chacune de ces applications.

7.24 TIR EN AFPh⁹ : La FP d'une unité attaquante est divisée par deux si l'attaque se produit pendant l'AFPh, même si l'unité qui tire n'a pas bougé pendant ce Tour de Joueur, sauf si elle tire en Opportunity Fire, utilise un FT ou un DC (voir C.4 pour l'artillerie).

7.25 OPORTUNITY FIRE [Tir en Opportunité] : Une unité d'Infanterie/Cavaliers Good Order qui n'a pas encore tiré et qui n'est pas devenue TI pendant ce Tour de Joueur peut recevoir un pion Bounding Fire durant sa PFP. Ce faisant, elle perd son éventuel statut camouflé si elle est à moins de 16 hexes d'une unité ennemie terrestre Good Order (12.14). Une telle unité ne peut pas tirer pendant la PFP ou se déplacer pendant la MPh, mais si elle est toujours non démoralisée (/non Pin dans le cas d'un FT/DC/MOL), elle peut tirer durant l'AFPh sans la pénalité du tir en AFPh (7.24). Une fois qu'une unité tire en Opportunity Fire et épuise sa ROF multiple, on retourne son pion Bounding Fire du côté Prep Fire. Un tireur en Opportunity Fire est le seul à pouvoir utiliser un ROF multiple, un Sustained Fire ou intensif pendant l'AFPh¹⁰. L'artillerie peut tirer en Opportunity Fire si elle est utilisée par une unité d'Infanterie, et ne peut changer son CA avant d'avoir vraiment résolu sa tentative de To Hit pendant l'AFPh où elle subirait le DRM de To Hit du cas A.

7.26 SUPPLEMENTS : Plusieurs autres circonstances relativement rares peuvent modifier la FP et sont indiquées sous l'IFT et dans les règles correspondantes.

7.3 RESOLUTION : On résout les tirs en vérifiant les modifications de FP changeant la FP de chaque unité attaquante et en ajoutant ensuite les FP ajustées de toutes les unités attaquant la même cible (voir 7.4-.5) pour déterminer la FP totale de l'attaque. On fait un DR et, après avoir ajouté les DRM des effets du terrain, des Hindrance, des caractéristiques de la cible

et/ou du leadership, on croise le DR ajusté avec la colonne de FP qui s'applique sur l'IFT pour déterminer le résultat de l'attaque. L'attaquant utilise la colonne la plus à droite sur l'IFT dont la FP inscrite (en caractères gras), ne dépasse par la FP totale de l'attaque. Les facteurs de FP en trop n'ont pas d'effet [EXC: *Puissance de feu lourdes; C.7*]. Le résultat contre les cibles de Personnel s'appliquent comme suit:

7.301 #KIA : Au moins autant de cibles que le nombre indiqué (#) sont éliminées (déterminées par une Sélection Aléatoire); toutes les cibles restantes sont automatiquement démoralisées. Les unités berserk et héroïques qui ne peuvent être démoralisées subissent une Réduction. Le nombre des unités éliminées peut dépasser le nombre spécifié si la Sélection Aléatoire donne une égalité pour la dernière unité à éliminer, mais seules les unités qui subissent l'attaque sont affectées.

7.302 K./# : Une cible subit une Réduction et toutes les autres cibles (en incluant les HS qui viennent d'être Réduits) doivent passer un MC en ajoutant le nombre indiqué (#) au DR de MC. On utilise la Sélection Aléatoire pour déterminer les cibles qui subissent la Réduction. La Réduction élimine les HS et crew [EXC: *Rappel; D5.341*], et blesse les SMC contre lesquels elle s'applique (la blessure peut se transformer en élimination, selon le dr de gravité de blessure; 17.11). Un squad est Réduit en un HS avec le même statut démoralisé/non démoralisé que le squad d'où il provient.

7.303 NMC : Chaque cible doit passer un Moral Check en faisant un DR au Niveau de Moral de l'unité, en commençant par les meilleurs leaders; celles qui ratent sont démoralisées.

7.304 # (1, 2, 3 ou 4) : Même chose que NMC mais avec le # ajouté au DR de MC.

7.305 PTC : Un résultat PTC oblige les cibles de Personnel à passer un NTC (les unités en mouvement ne bénéficient d'un leadership que si elles se déplacent en pile avec un leader); celles qui ratent sont Pin et non démoralisées. Les unités démoralisées ne passent jamais de PTC, bien qu'elles puissent être Pin pendant une interdiction (10.53) en réussissant un MC (7.8) avec le plus haut DR possible (voir 7.821 pour les effets de Pin contre les véhicules et les PRC).

7.306 - : Pas d'effet.

EX: Un FG composé de deux 4-6-7, d'une MMG et d'un 9-2 fait un tir de préparation sur trois squads et un leader à 7 hexes en Open Ground. La FP des deux squads est divisée par deux pour le tir à longue distance, donnant un FG avec 9 facteurs de tir. Le DR d'ICT naturel est 8 modifié par -2 pour la direction de tir du leader donnant un DR final de 6. Un DR de 6 sur la colonne 8 FP sur l'IM donne un 1MC pour chacune des unités en défense, le leader faisant le premier la vérification.

7.307 CONTRE LES CIBLES BLINDEES : Les Armes Légères et les attaques par une arme autre que de l'artillerie [EXC: *FT, DC, MOL, ATMM*] n'ont pas d'effet sur les cibles blindées. Les PRC Vulnérables sur ou dans de tels véhicules sont affectés normalement en tant que cibles de Personnel [voir Stun (D5.34), Recall (D5.341), crew non protégés (D5.311) et évacuation (D6.25)].

7.308 CONTRE DES VEHICULES NON BLINDES : Tous les tirs directs par une arme autre que de l'artillerie contre des véhicules non blindés ou des chevaux sont résolus sur la ligne de véhicule ★ de l'IFT en utilisant le même DR de l'IFT (après les modifications applicables) pour les cibles de Personnel dans la même Location. A moins d'utiliser le Defensive First Fire, ces attaques contre les véhicules ★ et contre les chevaux affectent tous les occupants de la Location de la cible en incluant les unités d'Infanterie et les autres véhicules/chevaux présents dans la même Location [EXC: *un véhicule en Bypass et hors de la LOS du tireur ne peut être affecté, et on ne peut affecter plus de véhicules ou des chevaux (déterminés par la Sélection Aléatoire) avec un DR que le plus haut KIA# de cette colonne (pe, une FP de 6, 8 ou 12 FP contre des véhicules ★ ne peut affecter plus de trois véhicules; une attaque de 2 ou 4 FP ne peut affecter que deux véhicules au plus; une attaque de 1 FP n'affectera qu'un véhicule)*]. Si le DR final est < à la valeur de destruction indiquée sur la colonne de FP utilisée sur l'IFT, le véhicule est éliminé [EXC: *Touché improbable; 7.309*]; s'il est égal à cette valeur, le véhicule est immobilisé [EXC: *S'il est HD, le véhicule n'est pas affecté par un résultat d'immobilisation*], s'il est à la moitié de cette valeur, le véhicule est éliminé et devient une épave en feu et tous ses PRC sont éliminés. Sinon, on doit vérifier la survie des PRC d'un véhicule éliminé (D5.6). Les PRC survivants d'un véhicule éliminé ne sont pas sujets à des effets supplémentaires de cette attaque. Cependant, les PRC Vulnérables d'un véhicule qui n'a pas été éliminé peuvent quand même être sujets à une attaque collatérale (A.14).



A

EX: Un 4-4-7, un 8-0 et une MMG tonnent un FG pendant la PFP pour attaquer un hex de cratères d'obus contenant un squad et un camion transportant un HS. Le DR d'IFT naturel est 7. L'attaque de 8 EP est résolue contre le camion sans DRM car le TEM des cratères d'obus ne s'applique qu'aux unités d'Infanterie. Le DR final de 7 immobilise le camion et le HS subit un IMC pour l'attaque collatérale. De plus, le squad subit un NMC car le TEM des cratères d'obus a ajusté le DR à 8. Si le DR naturel avait été un 3, le camion serait devenu une épave en feu, éliminant le HS et causant un 2MC sur le squad dans les cratères d'obus. Si le DR naturel avait été un 6, le camion aurait été éliminé et le HS aurait du passer une vérification de survie pour ne pas être éliminé (et s'il l'a réussit, il ne serait pas affecté plus par l'attaque). Le squad aurait subi un IMC.

7.309 COUP AU BUT IMPROBABLE: Un DR naturel d'IFT de 2 sur la ligne de véhicule ★ donne toujours la possibilité de dégâts même si les DRM applicables modifie le DR final au-dessus de la valeur de destruction indiquée pour cette colonne de FP. Dans un tel cas, le tireur peut faire un dr subséquent même si le DR naturel de 2 aurait donné une immobilisation ou une élimination. Sur un dr de 1, le véhicule devient une épave en feu; sur un dr de 2, il est éliminé; sur un dr de 3 il est immobilisé (sauf s'il est HD); sur un dr de 4-6 (3-6 si HD) il n'y a pas d'effet. Cependant, quelque soit le dr subséquent, si le DR naturel de 2 aurait provoqué une immobilisation ou une élimination, alors ce résultat se produit sauf s'il est remplacé par un meilleur résultat (c-à-d élimination ou épave en feu) avec le dr subséquent.

7.31 Une cible peut être attaquée un nombre quelconque de fois pendant une phase de tir (selon le type et la phase de l'attaque), mais on résout les résultats donnés par l'IFT pour chaque tir avant de faire une autre attaque sur la même cible.

7.32 On n'a pas besoin de pré-désigner les attaques; c-à-d qu'on peut regarder le résultat de chaque attaque avant de tirer avec d'autres unités.

7.33 CIBLES MULTIPLES: Une unité de Personnel ne peut séparer sa FP inhérente entre des cibles différentes [EXC: 7.34], mais un squad peut tirer avec une ou deux de ses SW séparément sur des cibles différentes tant qu'il le fait pendant la même phase (7.1). Un squad qui a tiré avec sa FP inhérente mais qui n'a pas encore utilisé sa SW (ou le Final Fire de sa SW dans le cas du Defensive First Fire) serait marqué par le pion Prep/First/Final Fire approprié, mais avec la SW au-dessus de ce pion.

7.34 SPRAYING FIRE DE SQUAD: Le Spraying Fire est limité aux squads ayant une LMG inhérente, plusieurs SMG et/ou un entraînement tactique supérieur. Les squads ayant l'option de Spraying Fire sont identifiés par leur valeur de Portée soulignée sur le pion. Il est identique au Spraying Fire de MG (9.5) sauf qu'il est limité à une distance maximum de 3 hexes. Si le Spraying Fire à trois hexes dépasse la Portée Normale de l'unité, les cibles au-delà de la Portée Normale sont touchées par une FP divisée par deux à nouveau pour le tir à longue distance.

EX: Le 6-2-8 en 2D6 peut tracer une LOS à chacun des hexes C5 et C4 et donc il attaque les deux hexes en Area Fire. Notez cependant que C5 est attaqué avec 3 FP alors que C4 est à longue distance et la FP est donc à nouveau divisée par deux et il attaquerait donc avec 1 ½ FP plus un TEM de +1 pour les bois. Ainsi, un DR naturel de 3 donnerait un IMC contre C5 et un NMC contre C4.

7.35 UTILISATION DE SW: Toutes les armes sur les pions de taille ½ » sont des SW [EXC: Goliath] et doivent être possédées par une unité de Personnel pour pouvoir tirer. Les limites d'utilisation pour chaque type de SW sont données sur la table de SW. Cependant, deux règles générales s'appliquent à toutes les SW:

7.351 Un squad peut tirer avec un SW sans perdre sa FP inhérente; Cette FP inhérente peut être ajoutée à l'attaque de la SW dans le cas d'une MG, ou être utilisée pour une attaque séparée dans la même phase de tir. Un squad ne peut jamais tirer avec plus de deux SW dans la même phase de tir bien qu'elles puissent être de types différents. Un squad utilisant 2 SW perd sa FP inhérente jusqu'à la CCPh [EXC: 7.353].

7.352 Un crew/HS/SMC qui tire avec une SW/canon perd sa FP inhérente jusqu'à ce qu'il soit attaqué ou qu'il attaque en CC ou à la fin de ce Tour de Joueur (selon ce qui vient en premier) [EXC: 7.353].

7.353 Dans les deux cas ci-dessus, les unités utilisant le Subsequent First Fire (8.3), le PPF (8.31) et le Final Fire (8.4) contre des unités adjacentes gardent leur FP inhérente divisée par deux (quelque soit la façon dont elle a été utilisée durant le First Fire), bien qu'une utilisation complète de la capacité en SW/canon peut annuler la FP inhérente.

7.36 ASSAULT FIRE [Tir d'assaut]: Il est réservé aux squads armés principalement de SMG ou de fusils semi-automatiques, ainsi qu'à ceux ayant eu un entraînement approprié dans leur utilisation. De tels squads sont identifiés par une FP soulignée. La capacité d'Assault Fire permet à un squad utilisant sa FP inhérente pendant l'AFPh d'ajouter 1 FP à son attaque avec

des Armes Légères, après toutes les modifications de la FP inhérente de ce squad; on arrondit ensuite les fractions à l'entier supérieur. Le bonus d'Assault Fire ne s'applique pas à l'Oportunity Fire ou au tir à longue distance, mais s'applique aux tireurs Pin/tirs de balayage dans l'AFPh.

EX: Un 6-6-6 tirant sur une cible à 4 hexes dans l'AFPh a 4 FP (3 [tir en AFPh] +1). 2 5-4-8 tirant dans l'AFPh sur une cible adjacente camouflée ont 8 FP (5 [FP] x 2 [PBF] = 10)/2 [AFPh] =5/2 [Cible camouflée] = 2 ½ +1 [Assault Fire] =3 ½ « 4 [FRU] x 2 [Deux squads]).

7.4 DETERMINATION DE LA CIBLE: Sauf pour le Defensive First Fire (8.1), toutes les unités de Personnel/ véhicules non blindés/PRC Vulnérables dans la même Location sont les cibles d'un tir dont on n'a pas besoin de spécifier un cible particulière, et le résultat d'un tel tir affecte toutes les unités ennemies (ou toutes les unités de la Mêlée) dans la Location visée (sauf celles dont la LOS est bloquée, telles que celles qui sont retranchées derrière un mur [B29.21], le type de cible susceptible d'être soumise à un Area Fire [C3.33] ou les unités qui ne sont pas en Crest Status dans une Dépression [B20.92]). Bien que toutes les cibles soient affectées par les résultats d'un tel tir, certaines peuvent s'en sortir sans dégâts alors que d'autres peuvent être éliminées, démoralisées, Pin ou affectées par le Heat of Battle (15.). Un résultat MC/PTC demande que toutes les cibles passent un MC/TC indépendant avec un DR différent pour chaque unité. On ne peut attaquer une unité amie que si cela est spécifiquement permis par les règles selon les circonstances (pe, prisonniers, Mêlée, OBA).

7.5 FIREGROUP (FG) [Groupe de Tir]: Deux unités/armes ou plus se joignant pour faire une attaque combinée forment un FG. 2 SMC utilisant la même SW ne sont pas un FG puisqu'on les considère comme une unité de tir combinée. Un FG peut consister en unités situées sur plus d'une Location si chaque unité participante occupe une Location ADJACENTE à une autre unité participante du même FG. Il est possible d'avoir un FG composé par une chaîne virtuellement illimitée de Locations ADJACENTES, tant que chaque Location du FG contient une unité de Personnel qui participe à l'attaque. Un leader seul dans sa Location ne peut être un lien dans un FG (sauf s'il est héroïque ou tire avec une SW) car chaque Location du FG doit participer à l'attaque et un leader n'a normalement pas de capacité d'attaque. Les unités dans un Pillbox ne peuvent former de FG avec des unités en dehors du Pillbox.

7.51 VEHICULES/CANONS: Les véhicules/Passagers/Riders peuvent faire partie d'un FG avec certaines restrictions: voir D6.64. Des véhicules en Bypass dans le même hex sans LOS l'un envers l'autre ne peuvent former de FG. Les canons/Canister/IFE ne peuvent former de FG avec une autre arme/unité, en incluant les autres armes de la même unité [EXC: MG/IFE de véhicule; D3.5]; pe, un tank ne peut pas combiner son canon MA avec ses MG en une même attaque.

7.52 Tous les membres d'un FG doivent pouvoir tracer une LOS vers la cible. Si la LOS d'un des membres du FG est sujette à une Hindrance/TEM (/cowering/pénalité CX), on applique le pire cas possible à tous les membres du FG (A.5). Pour cette raison, il est souvent sage de séparer un tel FG et de faire tirer ses composants séparément. Un FG sur plusieurs Locations dont une des unités n'a pas de LOS sur la cible n'annule la participation que des unités qui n'ont pas de LOS. Les autres unités du FG ayant une LOS valide peuvent attaquer la même cible (sauf si elle est éliminée par une attaque précédente, auquel cas leur attaque est annulée et elles sont marquées par le pion de tir approprié selon la phase) après avoir résolu le DR du tireur bloqué (6.11), mais en tant que de plus petits FG ou en tant qu'attaques séparées au choix du tireur.

7.53 DIRECTION DE TIR: Un seul leader ne peut diriger plus d'une unité/arme par phase sauf si elles font parties du même FG. Donc un squad qui choisit d'utiliser sa FP inhérente dans une attaque différente de celle de la MG qu'il utilise ne bénéficie pas du leadership s'il l'a donné à la MG. Cependant, un leader peut diriger le tir d'une MG autant de fois qu'elle tire, même s'il a aussi dirigé d'autres unités faisant partie du FG de la MG dans une attaque précédente. La direction du leader utilisé dans le Defensive First Fire peut à nouveau être utilisée dans le Subsequent First Fire, le PPF ou le Final Fire, mais à nouveau seulement pour une unité/SW qui tire ou pour un FG, et l'unité/SW/FG ne peut inclure des tireurs différents de ceux qui furent dirigés pendant le First Fire; si on forme un nouveau FG ou si on utilise un SW différente pendant ce Tour de Joueur, le leader ne peut diriger son tir (même pendant le PPF). De même, un leader ne peut affecter plus d'une tentative de To Hit par phase de tir (sauf pour une arme à ROF multiple) quelque soit le nombre de SW qu'une unité peut tirer. Voir aussi 9.4,10.7 et D6.65.



7.351 Un leader peut utiliser son DRM de leadership (10.7) pour modifier le DR d'IFT d'une unité attaquante ou FG par Tour de Joueur, tant que toutes les unités attaquant dans le FG sont dans la même Location. On peut employer un DRM de leadership dans un FG de plusieurs Locations s'il y a un leader dans chacune des Locations de ce FG; le DRM de leadership utilisé est celui du leader ayant la plus basse qualité dans le FG. Un leader affecte le DR de To Hit d'une SW de type artillerie, et non les effets de ces armes sur l'IFT ou la table de To Kill des AFV ou les chances de Breakdown d'une arme. On considère qu'un SMC tire quand il dirige un tir.

7.54 BERSERK: Une unité berserk ne peut jamais faire partie d'un FG sur plusieurs Locations.

7.55 FG OBLIGATOIRE: Si des unités/armes Good Order sont dans la même Location et vont tirer sur la même cible (c-à-d même Location et même unité; voir D3.5) pendant la même phase, elles doivent former un FG [EXC: *Fire Lane*; 9.22]; elles ne peuvent attaquer séparément sauf avec de l'artillerie/FT/DC ou pour les tirs supplémentaires d'armes ayant une ROF multiple (9.2).

7.6 TEM & LOS HINDRANCE: Le terrain dans l'hex/Location change souvent les effets des tirs en ajoutant un DRM au DR de l'IFT. Le DRM applicable à chaque type de terrain est donné sur la colonne TEM de la table de terrain et dans les règles correspondantes. La plupart de ces DRM se cumulent. Les LOS Hindrance (6.7) entre la cible et le tireur diminuent aussi les effets des tirs en ajoutant un DRM d'Hindrance au DR de l'IFT.

7.7 ENERCLEMENT: Une unité d'Infanterie non-aérienne, ou les PRC Vulnérables d'un véhicule immobile, se faisant tirés dessus pendant la même PFP, DFPh (mais pas pendant la MPh) ou AFPh par deux unités non aérienne ou plus utilisant leur FP inhérente/SW/canon à à leur Portée Normale (1.22, 10.532) peuvent subir un encerclement [EXC: *Pillbox*; B30.32]. L'attaque(s) constituant un encerclement doit être résolue consécutivement; si le joueur tire sur une cible différente entre temps, il ne peut utiliser une attaque précédente pour demander un encerclement. Un encerclement se produit si la LOS du tireur entre dans la Location de la cible soit: a) par des hexspines opposés; b) avec exactement trois vertex entre eux dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse, ou; c) à travers trois côtés d'hexes non contigus. On peut aussi créer un encerclement avec une LOF venant à la fois de la Location du haut et de celle du bas d'un même hex de bâtiment. Pour être valable, les canons doivent toucher la cible et les autres tireurs doivent pouvoir projeter suffisamment de FP pour qu'un DR naturel d'IFT de 2 (plus les modifications applicables autres que la lâcheté) puisse infliger au moins un NMC sur la cible. Une Location de cible se qualifiant pour l'encerclement est marquée par un pion « Encerclement » et chaque unité de Personnel non berserk et non héroïque perd immédiatement un point à son Niveau de Moral pour l'attaque qui a conclu l'encerclement et pour toutes les attaques contres suivantes contre cette Location tant qu'elle reste encerclée. Tous les tirs d'une unité encerclée subissent un DRM de +1 sur l'IFT (ou pour le To Hit des canons). Le coût en MF pour la première Location où entre (quelque soit la phase) une unité encerclée est doublé (après toutes les modifications). Si d'autres unités (en incluant les unités amies de celles qui encerclent) entrent dans une Location encerclée, elles sont immédiatement encerclées. Quelque soit les actions ultérieures des unités qui encerclent, le pion d'encerclement reste sur la Location et affecte toutes les unités d'Infanterie et les PRC Vulnérables d'un véhicule immobile dans cette Location jusqu'à ce qu'ils quittent l'hex (même momentanément) ou le bâtiment (7.72), deviennent berserk/héroïques, sont éliminés ou sont capturés. L'encerclement facilite la capture d'une unité (20.21). Une unité ne subit pas de pénalités supplémentaires pour plusieurs encerclements.

EX Si une unité en U2 tire en T3, T3 peut être encerclé si l'attaque suivante dans cette phase vient de S2 (le long de l'hexspine S4-T4 de T3), ou à travers à la fois les côtés d'hexes S4-T3 et T4-T3. Un FG de quatre hexes en 3T3-U4-U5-T5 tirant en T4 avec assez de FP pour faire au moins un MC avec un DR naturel de 2 l'encercler automatiquement.

7.71 FG: La LOS d'un FG peut pénétrer la Location de la cible par plus d'un côté d'hex; de tels côtés d'hex traversés comptent pour un encerclement possible. Il est même possible de faire un encerclement avec un seul FG.

7.72 NIVEAUX SUPERIEURS: L'encerclement s'applique aussi aux unités non berserks/non héroïques sur un niveau supérieur d'une Location de bâtiment qui ne peuvent pas tracer de chemin libre d'unités ennemies non démoralisées, armées et non camouflées, ou d'incendie, jusqu'au niveau du sol à travers des Locations qu'elles peuvent traverser. Ce type d'encerclement est rompu au moment où on peut tracer un tel chemin.

7.8 PIN [Clouage]: Un Pin (7.305) se produit aussi quand une unité attaquée subissant un MC réussit à le passer avec le plus haut DR possible [EXC: *Les*

unités de Cavaliers, les véhicules, les unités dans des obstacles d'eau et les unités qui sont berserk, héroïques, aériennes ou en Climbing ne sont sujettes à un Pin]. Une unité est aussi Pin quand elle rate un PAATC (11.6, 12.41). Un Pin affecte aussi les unités démoralisées uniquement pendant l'interdiction (10.53), et même là il n'y a pas besoin de placer un pion PIN sur les unités démoralisées car leur effet est immédiat. Une unité Pin voit sa FP inhérente divisée par 2 pour le reste de ce Tour de Joueur (en plus des autres diminutions de sa FP pour d'autres raisons) et ne peut pas se déplacer/faire une Advance plus loin pendant ce Tour de Joueur (bien qu'elle puisse Dérouter plus tard si elle démoralise, même volontairement). Placez un pion PIN au dessus de l'unité affectée. La FP divisée par deux d'une unité Pin en CC s'applique uniquement à son attaque et non à sa défense. Les effets de Pin ne se cumulent pas; une unité subissant plusieurs résultats de Pin ne divise par deux sa FP qu'une seule fois, et donc une unité déjà Pin ne repasse pas de NTC du fait d'un résultat PTC sur l'IFT. Enlevez tous les pions Pin à la fin du Tour de Joueur où si l'unité démoralise/devient berserk/s'endurcit au combat/devient héroïque (selon ce qui vient en premier).

7.81 EFFETS SUR LES UNITÉS D'INFANTERIE: Une unité d'Infanterie Pin tire avec les MG/IFE/Canister en Area Fire, ne peut attaquer avec un FT/DC, doit ajouter +2 pour les DR de To Hit (cas D de To Hit), ne peut changer le CA d'une arme (9.21; C5.1-11), et ne peut utiliser l'Intensive Fire ou une ROF multiple (bien qu'elle puisse utiliser le Subsequent First Fire/FPF; 8.3-31).

7.82 VEHICULE/CREW: Un résultat Pin contre le crew inhérent CE d'un AFV CT le force à rester BU pour ce Tour de Joueur, l'obligeant ainsi au cas 1 (BU) de To Hit. Le crew inhérent d'un AFV OT reste CE avec un résultat Pin, mais pendant ce Tour de Joueur est sujet au cas D de To Hit et à la division par deux des FP de MG/IFE/Canister/FT, ainsi qu'à l'interdiction d'utiliser l'Intensive Fire ou une ROF multiple. Un crew inhérent subissant un résultat Pin quand il est attaqué par un côté de la cible qui n'est pas blindé (même si c'est seulement par la caisse ou la tourelle/superstructures supérieures) est sujet aux mêmes pénalités qu'un AFV OT. Un véhicule lui-même ne peut jamais être Pin, pas plus que son crew inhérent. Cependant, on garde le pion Pin sur le véhicule pour montrer les pénalités qu'il subit.

7.821 PASSAGERS/RIDERS: Les Passagers Pin doivent passer BU s'ils sont CE et sont considérés Pin pour tous les cas, bien qu'ils puissent continuer à être transportés par le véhicule et même débarquer (D6.5) mais deviennent Pin dans la Location où ils débarquent. Les Riders Pin d'un AFV doivent évacuer (D6.24).

7.83 MOUVEMENT/ADVANCE: Une unité d'Infanterie Pin n'est plus sujette à un DRM de FFMO/FFNAM pendant ce Tour de Joueur. Cependant, si une unité Pin est ensuite démoralisée pendant la Defensive First Fire, elle perd son statut Pin et est sujette au DRM de FFNAM/FFMO (ceux qui s'appliquent) pour les Defensive First Fire ultérieurs contre elle pendant la MPh (en gardant à l'esprit que la MPh d'une unité démoralisée se termine dès qu'une autre unité se déplace¹³). Une unité Pin [EXC: *PRC*] est considérée comme une unité qui ne se déplace pas pour le To Hit des canons pendant ce Tour de Joueur. Une unité qui est Pin quand elle traverse une Location d'Entrenchment sans payer le MF nécessaire pour entrer dans l'Entrenchment ne s'y trouve pas et ne peut pas y entrer tant qu'elle est Pin.

EX: Un squad utilise le mouvement non-assaut pour entrer dans un hex d'Open Ground et est attaqué par un Defensive First Fire avec un DRM de -2 (FFNAM/FFMO) le Clouant. Une autre unité défensive fait maintenant un premier sur elle mais sans le DR de -2 car l'unité est Pin. Cependant, cette attaque démoralise le squad et enlève son statut d'unité Pin. Si une autre unité fait un First Fire sur elle dans cette MPh, elle subira à nouveau le DRM de -2. Cependant, dès qu'on a déplacé une autre unité, la MPh de l'unité démoralisée est terminée et elle n'est plus sujette au DRM de FFNAM/FFMO.

7.831 LEADERS: Un leader en mouvement qui devient Pin annule les bonus des 2 MF (s'ils ne sont pas déjà utilisés; voir 4.12) et/ou d'emport (4.42) qu'il aurait donné à une autre unité d'Infanterie dans la pile. Un leader Pin ne peut ni diriger une attaque ni Dérouter volontairement (10.711; bien qu'il puisse démoraliser volontairement [10.41] pour Dérouter) ni aider les MC/TC d'autres unités (incluant l'utilisation de l'augmentation du Niveau de Moral d'un Commissaire; 25.221).

7.9 COWERING [Couardise]: Les attaques sur l'IFT sont affectées lorsqu'un « double » naturel se produit lors d'un DR de résolution sur l'IFT dans le cas où un leader ne dirige pas cette attaque. La pénalité due à un DR sur l'IFT donnant un double sans la direction d'un leader entraîne que la résolution de l'attaque s'effectue sur la colonne d'IFT située immédiatement à gauche de celle d'origine. Une attaque sur la colonne la plus basse de l'IFT subissant un cowering n'est pas affectée, bien qu'un Breakdown puisse survenir. De plus, les unités qui subissent un cowering



A

sont automatiquement marquées (ainsi que leurs SW) par un pion Prep/Final Fire approprié. Le Covering affecte tous les tirs sauf ceux des SMC, des unités Fanatiques ou berserk, des lignes de tir, de l'IFE, du Canister, des unités de Première Ligne ou élite anglaises, des Finlandais, des francs-tireurs, de l'artillerie, de l'OBA ou de toute forme de tir effectuée par un véhicule. Les pénalités de covering sont doublées (c-à-d résolues avec deux décalages de colonnes d'IFT) pour les attaques effectuées par des troupes Inexpérimentées (19.33) (même avec d'autres troupes). Le Covering n'affecte pas la résolution de CC ou de DC (en incluant le tir de réaction; D7.2). Si un FG subit un Covering, on utilise la Sélection Aléatoire pour déterminer l'unité(s) (et leurs SW) qui est(sont) marquée(s) par un pion Prep ou Final Fire.

8. PRINCIPES DE TIR DEFENSIF

8.1 FIRST FIRE [Premier Tir]: Le Defensive Fire est unique en cela qu'il se produit aussi bien pendant la MPh ennemie que pendant la DFPh. La portion se produisant pendant la MPh ennemie est appelée Defensive First Fire et ne peut être utilisée que contre les unités en mouvement, bien qu'il puisse affecter le terrain dans l'hex. Pendant la MPh de l'ATTAQUANT, le DEFENSEUR devra prendre soin de vérifier que l'ATTAQUANT compte à voix haute les MF/MP dépensés quand chaque unité/pile qu'il déplace, qui entre dans une nouvelle Location ou qui accomplit un tâche demandant la dépense de MP/MF dans sa Location. Chaque fois qu'une unité/pile dépense des MP/MF dans la LOS d'une de ses unités, le DEFENSEUR a la possibilité d'arrêter temporairement son mouvement pour tirer sur elle dans cette Location avec autant d'attaques qu'il désire. Le DEFENSEUR doit placer un pion « First Fire » sur toutes les unités/armes qui ont tiré et épuisé leur ROF (en étant sûr de placer les SW qui peuvent tirer au dessus du pion de First Fire); ces unités ne pourront pas tirer à nouveau pendant cette MPh [EXC: *Subsequent First Fire et FPF; 8.3-31*]. Le Defensive First Fire affecte uniquement l'unité/pile en mouvement sans tenir compte des autres unités qui occupent le même hex au moment de l'attaque. Bien qu'un véhicule qui entre dans un nouvel hex soit considéré comme une « cible en mouvement » pendant la DFPh (C.8) un seul véhicule à la fois est considéré comme étant en « mouvement » pour le Defensive First Fire [EXC: *Peloton d'AFV sans radio (D14.2); convoi (EU.)*]. Une fois qu'une autre unité commence à se déplacer ou que la MPh est terminée, les unités précédemment déplacées ne sont plus sujettes au Defensive First Fire. Les unités peuvent dépenser des MP/MF pour des activités de mouvement autre le déplacement physique (c-à-d, placez des grenades SMOKE, récupération de SW, etc.) mais ne peuvent combiner deux activités différentes ou plus en une seule dépense simultanée de MF/MP.

EX: Une unité désirant entrer dans une Location d'Open Ground et tenter de récupérer une SW ou un canon (4.44) ne peut pas déclarer une dépense de 2 MF pour le faire; elle doit d'abord dépenser 1 MF pour entrer dans la Location et seulement après avoir survécu non Pin et Good Order à tous les Defensive First Fire venant de cette dépense, elle peut dépenser un autre MF pour récupérer la SW ou le canon.

8.11 DIRECTION: On doit résoudre le Defensive First Fire avant que l'unité/pile en mouvement ne quitte la Location visée (ou, si on tire sur un certain côté d'un AFV, avant que l'AFV ne change sa direction). Le DEFENSEUR ne peut pas demander qu'une unité en mouvement revienne sur une position précédente pour pouvoir l'attaquer. Cependant, l'ATTAQUANT doit donner au DEFENSEUR assez de temps (comme il était défini précédemment entre les joueurs) pour déclarer son tir avant de continuer le déplacement, et doit déclarer la fin du mouvement de cette unité avant d'en déplacer une autre.

Les changements de direction de véhicules (D2.11) doivent être déclarés à voix haute et suivis par une pause appropriée avant de continuer le mouvement. De même, un véhicule en mouvement allant débarquer des Passagers ou Riders peut le faire après une pause adéquate suivant sa dépense d'un MP d'arrêt (D2.13). Une fois que l'ATTAQUANT annonce qu'il débarque des Passagers, il est trop tard pour que le DEFENSEUR annonce une attaque sur le véhicule avec ses Passagers ou Riders toujours embarqués, même si la déclaration de débarquement est la première dépense de MP/MF de la MPh.

8.12 DEPLACEMENT DANS UNE LOCATION: L'action d'une unité demandant la dépense d'un MP/MF dans une Location la qualifie comme cible pour le Defensive First Fire même si elle n'est pas entrée dans cette Location pendant cette MPh. Les exemples de telles dépenses incluent le changement de VCA d'un véhicule ou le débarquement ou l'embarquement

de Passagers, une unité d'Infanterie quittant un Entrenchment sans quitter la Location, ou le placement d'une grenade SMOKE (24.1) ou d'une DC.

8.13 DRM DE DEFENSIVE FIRST FIRE: Le DRM de -1 de FFNAM/FFMO s'applique seulement au Defensive First Fire, ainsi que tous les cas J de To Hit [EXC: *Véhicule en mouvement; D2.4*] des DRM de détermination de coup au but de la cible (C6.1) pour l'artillerie.

8.14 ATTAQUE EN SUIVANT: On peut tirer sur une unité démoralisée ou Pin par un Defensive First Fire à nouveau dans sa Location par d'autre Defensive First Fire pendant la même phase, mais elle est attaquée dans son état Pin ou démoralisé. Une unité qui survit à un Defensive First Fire sans effet peut à nouveau être attaquée dans la même Location pendant la MPh avant de dépenser des MF/MP supplémentaires, mais seulement par des attaquants différents ou si elle a dépensé au moins 2 MF/MP dans cette Location (9.2). Une unité en mouvement sujette au FFNAM/FFMO et qui démoralise est toujours sujette à ces DRM dans cette Location pour les Defensive First Fire subséquents jusqu'à ce que sa MPh soit terminée, même si elle a été précédemment Pin (voir A4.61 pour le mouvement d'assaut).

8.15 SNAP SHOT [Tir Bref]: Une unité désirant faire un Defensive First Fire avec des armes légère et MG peut demander un Snap Shot si elle peut tracer une LOS vers un côté d'hex entier (même si ce côté d'hex fait partie d'un hex aveugle) qui est traversé par l'unité en mouvement en entrant dans un hex (même si le centre de l'hex est hors de LOS du tireur) [EXC: *On ne peut faire un Snap Shot sur une unité qui entre dans l'hex du tireur*]. On ne peut pas appliquer le DRM de FFNAM/FFMO (même si la longueur entière du côté d'hex est de l'Open Ground), pas plus que le TEM de la plupart des autres terrains dans l'hex visé (C5.C; cependant un côté d'hex/hexspine de mur/haie/SMOKE/Rubble peut modifier le Snap Shot s'il est traversé par la LOF sur le chemin vers le côté d'hex de la cible). Les Snap Shot sont résolus en tant qu'Area Fire. Si elle est affectée par un Snap Shot, on considère que l'unité est entrée dans la Location après. Une MG qui doit changer son CA (9.21), une artillerie ou une arme utilisant l'IFE/Canister ne peuvent faire de Snap Shot (voir aussi B9.2 et C.5). Un tireur ne peut faire qu'un seul Snap Shot sur une unité qui traverse un côté d'hex, même si l'unité dépense plus d'un MF en entrant dans l'hex.

EX: Le 5-2-7 a une LOS sur H7 et 17, mais plutôt que de tirer sur le 4-6-7 alors qu'il fait un mouvement d'assaut de 17 vers H7 avec 5 PP et un TEM de +2, il préfère faire un Snap Shot le long du côté d'hex H7-17 avec 2 1/2 FP et sans TEM. Maintenant considérons que le 4-6-7 n'a pas utilisé le mouvement d'assaut et continue son mouvement en entrant dans G7. Le 4-4-7 n'a pas de LOS en H7 et G7 (à cause des bâtiments en J4 et H5 respectivement), mais il a une LOS le long du côté d'hex H7-17, et donc peut faire un Snap Shot sur le 4-6-7 quand il traverse ce côté d'hex avec 1 FP (4/2 [Snap Shot] » 2/2 [Longue distance]). S'il y avait un mur en H7-H6/G7-H6, on aurait ajouté un TEM de +2 au Snap Shot depuis K2.

8.2 PUISSANCE DE FEU RESIDUELLE: Quand une unité est attaquée par un First Fire/Subsequent First Fire/FPF, la Location de la cible où a été résolue l'attaque (même en Bypass) est marquée par un pion de FP résiduelle de valeur égale à la moitié (avec un maximum de 12 après ajustement selon 8.26; FRD) de la colonne de FP de l'IFT utilisée pour cette attaque. Si l'attaque inclut un DR de destruction contre un véhicule, on crée la FP résiduelle de la même manière [EXC: *si on a utilisé de l'AP (sauf par le tir d'une MG), ATR, APCR ou APDS, ou si on a obtenu un Dud (C7.35), on ne crée pas de FP résiduelle*]. Ensuite, toutes les unités qui entrent (ou dépendent des MP/MF) dans la même Location et pendant la même MPh sont attaquées sur l'IFT par la FP représentée par ce pion de FP résiduelle, un nouveau DR d'IFT, et les DRM de FFMO/FFNAM applicables. Une unité dépensant des MP/MF pour quitter une Location ne subit pas l'attaque de la FP résiduelle dans la Location qu'elle quitte. Tous les TEM de la Location visée ne venant pas des côtés d'hex s'applique à l'attaque de la FP résiduelle (même contre les unités en Bypass). Enlevez toutes les pions de FP résiduelles à la fin de la MPh.

8.21 On ne peut placer plus d'un pion de FP résiduelle dans une Location (bien qu'une FP résiduelle de Fire Lane soit pas un pion de FP résiduelle et donc peut coexister avec d'autres pions de Fire Lane ou de FP résiduelle; 9.222). Cependant, une FP résiduelle supérieure obtenue ensuite par une attaque d'IFT plus importante peut remplacer le pion d'une FP résiduelle inférieure. La FP résiduelle peut même attaquer les unités en Bypass (ou celle qui doivent être attaquées sur un vertex particulier dans la Location de la FP résiduelle¹²). De même, tirer sur une unité en Bypass laisse une FP résiduelle dans toute la Location de l'obstacle, mais un tir que ne peut affecter des unités DANS une Dépression laisse une FP résiduelle uniquement sur les pions de crête ou sur le pont et ne peut affecter les unités dans cet hex que si elles traversent ce plus haut niveau.



8.22 RESTRICTIONS: La FP résiduelle ne peut jamais former de FG; c-à-d qu'elle doit toujours attaquer seule. On résout toujours en premier la FP résiduelle existante en tant que Defensive First Fire contre une unité en déplacement dans cette Location pendant la MPh. Une attaque collatérale ne laisse jamais de FP résiduelle. L'OBA et les champs de mines ne laissent jamais de FP résiduelle car ils attaquent toutes les unités qui entrent dans le champ de mines ou dans la zone d'explosion du FFE (C1.5). Une unité ne peut être attaquée par une FP résiduelle qu'une fois par Location [EXC: *si, depuis cette première attaque de FP résiduelle, la FP résiduelle a augmenté en puissance ou si l'unité est sujette à un DRM plus-négatif/moins-positif, elle sera attaquée à nouveau par cette FP résiduelle après avoir dépensé des MF/MP supplémentaires*]. Cependant:

- Des MF/MP dépensés simultanément (pe, deux MF pour entrer dans un bâtiment, deux MF pour traverser un mur et entrer dans de l'Open Ground, 9 MP pour qu'un camion monte sur une ligne de crête, etc.) ne provoquent pas plusieurs attaques de FP résiduelle. Dépenser des MF/MP pour des activités séparées (pe, 1 MF pour entrer dans un hex plus 1 MF pour y placer des grenades SMOKE) n'est jamais considéré comme une dépense « simultanée » (8.1).

- La FP résiduelle n'attaque pas avant qu'une activité dépensant des MF/MP ne soit finie (pe. placer des grenades SMOKE, récupération de SW, Search, tirer avec un dispensateur de SMOKE, etc.).

- Une attaque contre un Pillbox ne laisse jamais de FP résiduelle dans la Location du Pillbox ni dans une Location autre que le Pillbox de cet hex sauf si l'attaque pourrait affecter tout l'hex (c-à-d, Armes Légères, type de cible susceptible d'être soumise à un Area Fire, etc.).

8.221 MALFONCTION: On n'obtient pas de FP résiduelle pour l'attaque d'une arme qui a Breakdowné, ni pour une unité ayant obtenu un DR naturel d'IFT de 12 et subissant le Ammunition Shortage (19.31) avec une attaque à l'arme légère. Les attaques par une FP résiduelle [EXC: *Fire Lane de MG; 9.223*] ne sont jamais sujettes aux malfonctions ou aux manques de munitions.

8.222 CONTRE UN AFV: La FP résiduelle n'a pas d'effet sur un AFV sauf collatéralement (A. 14) contre les PRC Vulnérables.

8.223 SNAP SHOT: Un Snap Shot ne laisse pas de FP résiduelle.

8.224 COWERING: Les attaques de FP résiduelles ne sont pas sujettes au Cowering. Cependant, la quantité de FP résiduelle créée par une attaque subissant le Cowering est habituellement réduite puisque le Cowering réduit la FP de l'IFT utilisée pour cette attaque. Une fois placée, la FP résiduelle n'est jamais divisée par deux quelque soit la raison (en incluant le Dash ou le tir sur des unités camouflées).

8.23 ROF: Une arme ne laisse pas automatiquement de FP résiduelle si elle garde une ROF multiple (9.2, C2.24). Le placement d'une FP résiduelle termine toujours le Defensive First Fire d'une unité ou d'une arme pour cette MPh [EXC: *Subsequent First Fire (8.3), FPF (8.31), Intensive Fire (C5.6)*]. La décision de ne pas garder sa capacité de First Fire possible pour pouvoir laisser une FP résiduelle doit être annoncée immédiatement après avoir résolu l'attaque. Si un joueur décide de ne pas laisser de FP résiduelle d'une arme pour garder sa ROF multiple, on peut quand même placer un pion de FP résiduelle dans la Location attaquée si l'arme faisait partie d'un FG, mais la FP résiduelle est basée sur la FP utilisée par les autres unités du FG qui ne gardent pas (ou choisissent de ne pas garder) une ROF multiple.

EX: Un 4-6-7 et une MMG font un Defensive First Fire contre une unité en Open Ground. Le DR coloré du DR de 1 IFT est 2. Pour garder la ROF multiple de la MMG, le joueur allemand choisit de ne pas laisser de FP résiduelle avec la MMG, mais le squad laisse quand même 2 FP résiduelles dans la Location de la cible.

8.24 SPRAYING FIRE [Tir de Balayage]: Un squad, un Canon, ou une MG pouvant placer une FP résiduelle peut placer un pion de FP résiduelle approprié dans chacune des Locations affectées en utilisant le Spraying Fire, même si il ne s'y trouve pas d'unité ennemie (9.52).

8.25 ARTILLERIE: Une arme de type artillerie doit réussir à toucher pour pouvoir placer une FP résiduelle. Cependant, une fois qu'une FP résiduelle a été placée, son effet est automatique; on n'a pas besoin de toucher les unités y entrant pour les affecter (8.23). Ni l'Intensive Fire (C5.6), les munitions de type AP (8.2), les PF/Pfk (C13.31) ne laissent de FP résiduelle.

8.26 EFFET DU DRM: La quantité de FP résiduelle laissée par une attaque peut être réduite d'une colonne d'IFT pour chaque DRM positif causé uniquement pas les conditions en dehors (en incluant les TEM de pont/côté d'hex qui modifient le DR d'IFT ou de To Hit, mais en excluant l'avantage

de hauteur) de la cible (pe, un pion de 6 FP résiduelles est retournée côté 4 FP pour un DRM de +1 ou changé en 2 FP pour un DRM de +2 [EXC: *Fire Lane; 9.22*]). Un DRM négatif (tel que celui d'un leader, FFMO/FFNAM, visée préparée) n'affecte jamais la quantité de FP résiduelle laissée dans un hex [EXC: *Les air bursts augmentent la quantité de FP résiduelle laissée d'une colonne sur l'IFT*].

EX: Un Defensive First Fire de 4 FP venant de 3R6 vers T7 laisse 2 EP résiduelles en T7 malgré le TEM de +1 du bois, mais un Defensive First Fire de 4 EP venant de T9 vers T7 laisse seulement 1 FP résiduel à cause de la Hindrance de +1 du champ de blé en T8. Seul le plus grand des deux pions de FP résiduelle reste dans l'hex.

EX: Un 4-6-7 en 3X1, dirigé par un 9-2, a tiré sur une unité en mouvement en Z2 avec un DRM total de -2 (-2 [Leadership] +1 [TEM de la haie] -1 [FFNAM]) et l'élimine. Cependant, pour le cas des FP résiduelles, on ne tient compte que du TEM de +1 de la haie, donnant ainsi 1 FP résiduelle en Z2. Un 5-2-7 entre maintenant en Z2 depuis Z3 sans mouvement d'assaut et est attaqué sur la colonne 1 EP avec un DRM de -2 pour le FFMO/FFNAM car la FP résiduelle a déjà été réduite par la haie quand elle fut placée à l'origine dans l'hex. Le DR de FP résiduelle est 8 et n'a pas d'effet sur le 5-2-7 qui continue son mouvement en Z1.

EX: Une attaque de 4 FP tracée à travers un côté d'hex de mur donnant un TEM de +2 ne laisse pas de EP résiduelle (2 FP résiduelle réduite à 1 FP résiduelle par un TEM de +1 puis à 0 FP résiduelle par le second TEM de +1).

8.3 FIRST FIRE SUBSEQUENT (SFF): Une unité d'Infanterie DEFENDANT déjà marquée d'un pion First Fire peut à nouveau faire un Defensive First Fire pendant cette MPh en tant qu'Area Fire en retournant son pion First Fire côté Final Fire. Un tel tir peut laisser une FP résiduelle mais l'utilisation d'une MG/IFE est traitée comme un Sustained Fire et pénalisé en fonction. Seules les Armes Légères [EXC: *MOL*], les MG et l'IFE peuvent faire un Subsequent First Fire. On ne peut tenter de Subsequent First Fire contre une cible se trouvant à une distance > à celle de l'unité ennemie armée la plus proche, ou si le tir se fait en dehors de la Portée Normale du tireur. Comme le Defensive First Fire, les options de Subsequent First Fire dépendent des MF/MP; c-à-d, si l'unité en mouvement ne dépense qu'un MF et subit un Defensive First Fire, le tireur de ce Defensive First Fire ne peut faire immédiatement un Subsequent First Fire sur elle avant qu'elle ne dépense un autre MF. La même unité/arme ne peut jamais faire un Subsequent First Fire sur une unité en mouvement dans la même Location plus d'une fois par MF/MP dépensé (FRD) pendant la MPh (voir 9.2). Quand une unité utilise le Subsequent First Fire, elle doit utiliser toutes les MG/IFE en sa possession (en tenant compte des capacités d'utilisation normales de l'unité; 7.35-353) ou ne plus tenir compte de leur utilisation pour le reste du Tour de Joueur (mis à part le PPF); un squad ne peut pas séparer sa FP inhérente utilisable de celle de ses MG/IFE pendant le Subsequent First Fire à moins qu'il ne choisisse de ne pas utiliser les FP/SW restantes. Une arme à ROF multiple ne peut tirer plus d'une fois par Subsequent First Fire.

8.31 FINAL PROTECTIVE FIRE (FPF) [Tir Final de Protection]: Le PPF est une option de Subsequent First Fire disponible uniquement aux unités d'Infanterie DEFENDANT déjà marquée d'un pion « Final Fire »¹³ désirant utiliser ses Armes Légères [EXC: *MOL*]/MG/IFE pour attaquer une unité terrestre en mouvement dans le même hex ou dans un hex ADJACENT pendant la MPh de l'ATTAQUANT. On doit utiliser (même si elles ne sont pas marquées d'un pion Final Fire) toutes les MG/IFE utilisables possédées par cette unité (en tenant compte des capacités d'utilisation normales de l'unité; 7.35-353) et elles sont sujettes aux pénalités de Sustained Fire. Une unité utilisant le PPF peut former un FG avec des unités n'utilisant pas le PPF, mais seules les unités utilisant le PPF sont affectées par ses inconvénients. Le PPF est une combinaison de l'Area Fire et du PBF (ou TPBF), et implique aussi un risque considérable pour le tireur. Immédiatement après avoir résolu normalement le PPF contre les unités en mouvement, on modifie le DR naturel d'IFT du tireur uniquement par le DRM applicable de leadership et on l'utilise comme NMC contre les unités utilisant le PPF (en incluant le leader dirigeant le tir). La cible d'un PPF est attaquée normalement même si le DR du PPF démoralise ou Cloue le tireur. S'il ne démoralise pas, il n'y a pas de limite au nombre de PPF qu'une unité peut faire, autre que le nombre d'unités en mouvement et les MF qu'elles dépensent (comme en 9.2) se déplaçant ADJACENTES à ou dans l'hex du tireur (donnant ainsi au DEFENSEUR l'occasion de les attaquer). Une MG/IFE possédée par une unité utilisant le PPF est marquée par un pion Final Fire quelque soit sa ROF, même si elle n'a pas encore tiré pendant cette MPh. Les unités n'étant pas en Mêlée et qui sont démoralisées par un PPF dans une Location contenant une unité ennemie peuvent sortir pour Dérouter dans la RtpH qui s'ensuit. Après un PPF en TPBF, tous les co-occupants de cette Location n'étant pas en Mêlée sont marqués par un pion CC pour montrer qu'ils ne sont pas encore en Mêlée.

8.311 RESTRICTIONS: Une unité pouvant utiliser le TPBF contre une



A

unité ennemie connue [EXC: véhicule non- blindé; 7.212] ne peut utiliser le FPF contre une unité adjacente. Une unité d'Infanterie utilisant de l'artillerie ne peut tirer avec pendant la FPF [EXC: Prévention d'OVR; C5.64] mais doit ajouter sa FP inhérente au FPF.

8.312 TPBF: Une unité d'Infanterie DEFENDANTE armée, non démoralisée et qui n'est pas en Mêlée doit immédiatement attaquer les MMC d'Infanterie/Cavaliers qui entrent dans sa Location pendant la MPh en utilisant soit le Defensive First Fire, le Subsequent First Fire ou le FPF [EXC: Un SMC avec une MG/IFE déjà marquée par un pion First Fire ne peut pas utiliser le Subsequent First Fire ou le FPF car il ne peut pas utiliser le Sustained Fire; 9.3] Voir aussi OVR; D7.2. On doit combiner de tels FPF et les Subsequent/Defensive First Fire en un FG obligatoire (7.55).

8.4 FINAL FIRE [Tir Final]: Cette phase du Defensive Fire se produisant pendant la DFPh est appelée Final Fire. Pendant le Final Fire, les unités du DEFENSEUR qui ne sont pas marquées d'un pion « First Fire », « Final Fire », « Intensive Fire » ou « No Fire » peuvent tirer. Les unités du DEFENSEUR marquées d'un pion « First Fire » peuvent elles aussi tirer à nouveau (on retourne alors leur pion « First Fire » côté « Final Fire »), mais il s'agit alors d'un tir en Area Fire qui ne peut s'appliquer que sur les unités se trouvant dans un hex adjacent (ou dans le même hex), donc en bénéficiant aussi peut-être du PBF (ou TPBF). Une arme/unité déjà marquée par un pion « Final Fire » ne peut pas tirer pendant le Final Fire. Le Final Fire affecte toutes les unités éligibles dans la Location visée, et non uniquement celles qui se sont déplacées. Les modificateurs de FFNAM/FFMO ne s'appliquent donc pas.

8.41 ROF MULTIPLE: Une arme ayant une ROF multiple et marquée par un pion First Fire est limitée à une seule attaque supplémentaire pendant le Final Fire et seulement contre les cibles adjacentes ou sur le même hex. Ce tir doit être traité comme un Intensive Fire (C5.6) ou soutenu (9.3). Une arme à ROF multiple qui n'est pas marquée avec un pion First, Final, Intensive ou No Fire (même si elle peut avoir tiré pendant le First Fire) peut encore faire plusieurs attaques pendant le Final Fire sur n'importe quelle cible, et pas seulement sur celles qui sont adjacentes.

EX: C'est la MPh russe et les trois unités russes sont berserk. Le 6-2-8 commence la MPh en chargeant le 4-6-7 en 1X2, et reçoit un First Fire en W2 par le 4-6-7 et sa LMG dirigé par le 8-1 (14 FP avec un DRM de -3). Le DR naturel de 6 sur l'IFT donne un K/3 qui Réduit le 6-2-8 en un HS 3-2-8 mais ne l'élimine pas car il réussit à passer le 3MC grâce à son Niveau de Moral berserk de 10, et donc il entre en X2 où il doit à nouveau se faire tirer dessus (8.312) en utilisant le Subsequent First Fire avec 10 ½ FP (7 x 3 ITPBF) = 21 / 2 [Area Fire], un DRM de +1 (+3 [TEM] -1 [FFNAM] -1 [Leadership]) et avec le B# de la LMG réduit de 2 (A.1), même si elle a gardé sa ROF multiple (9.3). L'attaque fait un NMC que le 3-2-8 passe. Cependant, les unités allemandes sont maintenant marquées par un pion Final Fire. Tant que le 3-2-8 occupe la même Location, l'unité allemande ne peut tirer en dehors de sa Location (7.212). Comme le 3-2-8 a dépensé 2 MF pour entrer en X2, la pile allemande peut choisir de l'attaquer à nouveau (cette fois en utilisant le FPF), mais refuse.

Le 4-4-7 berserk et le 7-0 berserk chargent maintenant en X2, où ils sont d'abord attaqués par 4 EP résiduels laissés par l'attaque précédente et un DRM de +2 (+3 TEM -1 FFNAM). Cette attaque n'a pas d'effet et maintenant les unités allemandes doivent attaquer en FPF (8.312). Le FPF allemand attaque une fois encore à 10 ½ FP avec un DRM de +1 mais il ne s'applique qu'au 4-4-7 et au 7-0 puisque le 3-2-8 ne se déplace plus. Le DR final de l'IFT est 8 ce qui donne un NMC contre les deux unités russes. Le DR naturel d'IFT est 7 et n'a pas d'effet contre les Allemands grâce au modificateur de leadership qui le réduit à 6. Cependant, si le DR naturel avait été un 8, le 8-0 aurait été Pin ce qui aurait démoralisé le 4-6-7 (du fait de la perte temporaire de son DRM de -1; 7.831); sur un 9 les deux unités allemandes auraient été démoralisées et auraient du sortir de l'hex en Déroutant (en considérant qu'ils survivent à l'AFPh russe). Comme les Russes ont utilisé 2 MF pour entrer dans X2, les Allemands peuvent répéter leur FPF mais n'en sont pas obligés et, vu les conséquences d'un trop haut DR, décident de ne plus attaquer. Pendant l'AFPh, les Russes pourront attaquer avec 10 ½ FP (7 x 3 [TPBF] = 2 ½ [AFPh] = 10 ½) et un TEM de +3 mais sans direction du leader (15.42). Les unités démoralisées Dérouteront pendant la RtPh et les unités qui restent s'engageront en CC pendant la CCPH.

Si la LMG (uniquement) était déjà marquée d'un pion First Fire quand le 6-2-8 fut d'abord attaqué en W2, l'attaque aurait été de 11 FP (4 (4-6-7) +1.5 [Tir subséquent de la LMG] x 2 [PBP]) puisque la LMG fait un Sustained Fire, et le 8-1 ne pourrait pas le diriger (puisque le FG contiendrait maintenant une nouvelle unité qui n'était pas dirigée par le leader pendant le Defensive First Fire; 7.53); le 4-6-7 serait alors marqué d'un pion First Fire alors que la LMG le serait d'un pion Final Fire. Si par contre, seul le squad avait fait un First Fire précédemment, après la première attaque contre le 6-2-8, le 4-6-7 et la LMG seraient marqués d'un pion Final Fire (même si le joueur allemand avait choisi de ne pas utiliser la LMG dans l'attaque; 8.3).

Maintenant considérez qu'à la place de la LMG, les Allemands ont un crew 2-2-8 en X2 avec le squad et le leader, et que le crew retient son tir jusqu'à ce que quelqu'un entre en XI L'attaque contre le 3-2-8 serait maintenant de 12 FP (5 [FP du squad] x 3 [TPBF] =12/2 [Area Fire] = 6 + (2 (EP du crew) x 3 [TPBF] = 6)) avec un DRM de +2 (direction du leader NA; 7.53). Le crew (maintenant marqué par un pion

First Fire) peut choisir de faire une seconde attaque en X2 comme Subsequent First Fire (donc en retournant le pion First Fire côté Final Fire) mais n'a que 3 FP à moins que le squad ne se joigne à lui dans le FPF. Le squad n'est pas obligé d'attaquer cependant car il a déjà rempli son obligation de le faire quand on est entré dans l'hex, bien qu'il ait l'option de le faire. Le joueur allemand, réalisant que les autres unités berserk vont entrer dans l'hex et l'obliger à faire un autre FPF avec le squad, refuse d'attaquer à nouveau avec le squad cette fois, mais comme le crew sera incapable de tirer en dehors de l'hex maintenant qu'il est occupé par une unité ennemie, il décide d'utiliser le Subsequent First Fire du crew maintenant. Les deux unités allemandes seront ensuite forcées d'utiliser le FPF contre les unités berserk russes restantes quand elles entreront dans l'hex.

9. MITRAILLEUSES ET MALFONCTION DE SW

[Un pion de LMG représente une arme supplémentaire en complément des armes utilisées par le squad déjà prises en compte dans la FP inhérente du squad. La LMG inhérente d'un pion de squad n'est pas sujette aux règles suivantes, et ne peut non plus jamais être échangée contre un pion de LMG].

9.1 PIONS: Un pion de MG de taille ½» est un SW et dépend de Personnel pour son transport et son utilisation. Chaque MG a deux potentiels; le nombre sur la gauche est sa FP et celui sur la droite est sa Portée Normale mesurée en hexes. Voir aussi 4.4, 9.2 et 9.7-72.

9.11 UTILISATION PAR UN MMC: Un squad peut tirer avec un pion de MG SW sans perdre sa FP inhérente, ou avec deux MG normalement mais en perdant sa FP inhérente pour ce tir et les phases de tir restantes dans ce Tour de Joueur [EXC: 7.353]. Les autres MMC ne peuvent tirer qu'avec une MG SW (quelque soit le type) à pleine puissance, mais ce faisant perdent leur FP inhérente pour les phases de tir restantes de ce Tour de Joueur [7.353].

9.12 UTILISATION PAR UN SMC: Un leader peut tirer avec une MG SW en tant qu'Area Fire alors que 2 SMC peuvent tirer avec une MG SW à pleine puissance. Si un leader utilise une MG SW (que ce soit seul ou en combinaison avec un autre SMC), il perd son DRM de leadership qu'il aurait pu utiliser sinon pendant cette phase de tir, mais la MG ne peut subir le Cowering. Voir 15.23 pour l'utilisation par un héros.

9.2 ROF MULTIPLE: Chaque MG SW (et MA de véhicule) a un chiffre encadré indiquant une ROF multiple et donc peut tirer plusieurs fois à chaque Tour de Joueur (que ce soit séparément ou en faisant partie d'un FG) en fonction du temps qu'a pris le servant pour engager chaque cible. Ce facteur de temps est représenté de façon abstraite par le dr coloré naturel du DR de résolution d'IFT ou de TH. Si le dr coloré est à la ROF de la MG, la MG garde sa ROF multiple et peut à nouveau tirer pendant ce Tour de Joueur (A.15). Cependant, pendant la MPh, une MG du DEFENSEUR ne peut pas tirer sur une même unité dans la même Location plus de fois que le nombre de MP/MF dépensés par la cible dans cette Location (FRD, mais un minimum d'une fois par hex). Une fois qu'une MG a perdu sa ROF multiple, on la marque avec le pion de tir approprié (Prep Fire, First Fire, Final Fire). Chaque MG dans un FG composé de plusieurs MG garde ou perd sa ROF multiple selon le dr naturel coloré du DR d'IFT du FG (c-à-d que si un FG est composé d'une MMG et d'une LMG, un dr coloré de 2 sur le DR de l'IFT fait garder la ROF multiple de la MMG mais pas celle de la LMG). Voir aussi 4.41 et 21.12-13.

EX: La MMG russe fait un Defensive First Fire avec un DRM de -2 (FFNAM/FFMO) sur la pile du squad et du leader quand ils entrent en H6 depuis H7 pour un coût de 1 MF. Le résultat Cloue le leader, mais le squad continue en H5. Ayant gardé sa ROF multiple avec un 1 sur le dr coloré naturel du DR de l'IFT, la MG peut à nouveau tirer, mais pas sur le leader Pin (à moins qu'elle n'attende la DFPh et qu'elle ne soit pas marquée par un pion First ou Final Fire) car il n'a dépensé qu'un MF dans cet heu. [Si le leader Pin avait dépensé 2 MF en entrant en H6 et donc aurait pu recevoir un autre tir, on n'aurait pas appliqué le DRM de -2 de FFNAM/FFMO pour le deuxième tir car le leader est maintenant Pin; de plus; la MG devra prendre une décision entre tirer sur le leader Pin avant que le squad ne quitte l'hex du leader, car ensuite la MPh du leader est terminée et il ne peut plus subir de First Fire). Donc la MG tire sur le squad en H5 avec un DRM de +2 (-1 [FFNAM] +3 [TEM]) et le Casse en obtenant un dr coloré assez bas sur le DR de l'U-] pour garder sa ROF multiple. Comme le squad démoralisé a dépensé 2 MF pour entrer en H5, la MG peut l'attaquer une fois de plus (tout en gardant le DRM du FFNAM; 8.14), mais cette fois perd sa ROF multiple, et est donc marquée par un pion First Fire. Elle ne peut utiliser le Subsequent First Fire contre l'unité démoralisée car elle a déjà tiré deux fois sur elle et elle n'a dépensé que 2 MF dans l'hex. Si une autre unité se déplace dans la LOS de la MG à deux hexes de distance ou moins, la MG pourrait utiliser le Subsequent First Fire (en Sustained Fire; 9.3) mais sinon ses occasions de tir sont terminées pour ce Tour de Joueur à moins qu'une unité ennemie ne vienne adjacente à elle ou entre dans sa Location (FPF; 8.31). La MPh allemande se finit à ce moment, et la MG (qui n'est pas adjacente à une unité ennemie), n'obtient pas de Final Fire (8.4).



9.21 ARC DE TIR (CA): Normalement, une SW peut tirer dans n'importe quelle direction sans aucune restriction du à l'orientation du pion. Cependant, si une MMG/HMG SW dans un bois/Rubble/bâtiment tire et dispose d'un autre tir, elle ne peut continuer à tirer pendant cette phase qu'à l'intérieur du CA du tir précédent (ce qui, contrairement au CA d'un canon [C3.2], comprend la propre Location de la MG quelque soit l'hex traversé par la cible entrant dans sa Location). Si elle a tiré vers le haut ou vers le bas à travers un escalier dans le même hex, on définit son CA verticalement et les tirs suivants pendant cette MPh (autres que ceux contre sa propre Location) sont limités à la même direction vers le haut ou vers le bas de l'escalier. Si nécessaire, placez un pion CA sur la MG (ou sinon à deux hexes pour éviter une trop grande pile de pions) pointant sur l'hexspine de ce CA pour se rappeler du CA maintenant fixé. Enlevez le pion de CA à la fin de la phase en cours [EXC: Une MMG/HMG SW ayant un CA fixé, et dont l'unité la maniant devient Pin pendant la PFP/MPh, garde son CA fixé jusqu'à la fin de la DFPh]. Les principes du CA restreint de 9.21 s'appliquent aussi aux ATR de 2QL et aux SW INF ou RCL.

9.22 FIRE LANE [Ligne De Tir]: Lorsque le défenseur déclare un Defensive First Fire avec une MG SW Good Order maniée par une unité d'Infanterie non Pin (même si elle fait partie d'un FG), il peut déclarer une Fire Lane avec cette MG dans le cas où elle n'est pas encore marquée d'un pion First/Final Fire et que son tir s'effectue à Portée Normale (mais n'utilise pas le TPBF) sur une cible au même niveau qu'elle (B.5). S'il déclare une Fire Lane, il doit placer un pion First Fire sur la MG, et après avoir résolu ce First Fire de façon normale, il doit aussi placer un pion de Fire Lane dans un hex le long de d'une ligne d'hex; cette ligne d'hex doit inclure l'hex de la MG et l'hex de la cible du First Fire, mais il peut être placé au-delà de cet hex [EXC: Aucune Fire Lane n'est placée si une unité d'Infanterie utilisant la MG subit un cowering, et/ou a utilisé le Subsequent First Fire ou le PPF, pendant ce tir initial]. Les FG de Fire Lane sont NA; c-à-d, chaque MG doit créer sa propre Fire Lane, même si elle utilise la même Fire Lane ou le même DR d'IFT qu'une autre. Une Fire Lane illégalement placée est enlevée, mais la MG reste marquée d'un pion First Fire. Chaque pion de FP de Fire Lane contient un ID correspondant à celui de la MG, et devrait être placé de façon que la flèche pointe vers la MG.

Un pion de FP de Fire Lane crée une forme unique de FP résiduelle dans chaque Location de même niveau (B.5) de la ligne d'hex entre lui et la MG, à Portée Normale de la MG et dans la LOS de l'unité d'Infanterie la maniant (en tirant la LOS vers le point central de l'hex). Cependant, ni la NVR (E.11), ni les Hindrances de SMOKE, broussaille, champ de blé, marais, FFE, LV (E3.1), DLV (FI 1.6), poussière (FI 1.794), huttes (G5.21) n'affectent la LOS pour le placement et les attaques des lignes de tir. La FP d'une Fire Lane est égale à la colonne de FP à gauche de celle qu'utiliserait normalement la MG [EXC: Le PBF double la FP réduite dans l'hex ADJACENT. Le TPBF d'une Fire Lane est NA (9.223)]. Une MG qui a établi une Fire Lane ne peut pas tirer à nouveau jusqu'à la DFPh [EXC: Si une unité ennemie entre dans sa Location; 9.223]; voir 9.3.

9.221 LIGNE D'HEX ALTERNEE: On peut aussi déclarer une Fire Lane le long d'une ligne d'hex alternée, qui est une ligne d'hexes connectés où la LOF de la Fire Lane (c-à-d, une ligne tracée entre le premier et le dernier point central) se trouve le long d'un hexspine sur le premier hex. Quand la LOF se trouve le long d'un côté d'hex, la ligne d'hex alternée comprend l'hex à droite ou à gauche de ce côté d'hex. Si cette LOF se trouve le long de plus d'un tel côté d'hex, la ligne d'hex alternée comprend les hexes d'un côté (à droite ou à gauche). En plaçant le pion de Fire Lane le long de la ligne d'hex alternée, le DEFENSEUR doit déclarer si la ligne d'hex alternée comprend les hexes sur la droite ou sur la gauche, mais on doit placer le pion dans un hex ayant une hexspine pointant directement sur la MG.

Une unité traversant un côté d'hex pour entrer ou sortir d'une Location où une Fire Lane alternée projette une FP résiduelle peut être attaquée par elle en tant que Snap Shot, pourvu que le côté d'hex traversé se trouve le long de la LOF de la Fire Lane [EXC: Le Snap Shot est NA si cette Fire Lane a déjà attaqué l'unité dans la Location qu'elle quitte; le Snap Shot d'une Fire Lane n'est pas divisé par deux comme un Area Fire]. Si le DEFENSEUR choisit le Snap Shot, sa cible (avec tout ce qui compose sa pile) ne peut être à nouveau attaquée par cette Fire Lane dans cette Location sauf si elle y dépense d'autres MF/MP (mais sans tenir compte des changements de DRM). S'il ne fait pas de Snap Shot, l'unité subira quand même l'attaque selon 9.22 si elle entre dans la Location d'une Fire Lane.

EX: Cette Fire Lane, utilisant une Fire Lane alternée, projette 4 FP en L7 et 2 en K6 et K7, mais les unités autres que les PRC attaquées en K6 bénéficieraient du TEM du mur; 9.222) Aucune Fire Lane n'affecterait J5, car la LOS vers le point central de cet hex au niveau 0 est bloquée par le vertex du mur en K6-J6-K7 (9.22). Une unité en mouvement

d'assaut de K6 à J6 peut, au choix du DEFENSEUR, être attaquée avec 2 FP résiduels soit par un Snap Shot (avec le TEM du mur, 8.15) sur le côté d'hex K6-J6, ou par un tir normal (avec le DRM de PFMO) en J6. Ce dernier tir est bien meilleur. Une unité commençant sa MPh en J6 en allant en K6 ne peut être attaquée par la Fire Lane qu'avec un Snap Shot; cependant, si elle était déjà vulnérable à un Defensive First Fire en J6, elle y subirait un tir normal par la Fire Lane (interdisant ainsi le Snap Shot) sauf si aucune LOS n'existait entre la MG et J6 (auquel cas le Snap Shot se produirait quand elle traverse le côté d'hex J6-K6 sans tenir compte du fait qu'elle ait commencé ou non sa MPh en J6).

9.222 FP RESIDUELLE: La FP résiduelle de Fire Lane est traitée comme une FP résiduelle normale sauf indiqué autrement. Elle n'est jamais réduite par les effets des DRM (8.26). Comme la FP résiduelle d'une Fire Lane est toujours tracée depuis sa source, les effets des DRM d'Hindrances, de côtés d'hex et de pont sont résolus comme des DRM pour attaque de la FP résiduelle [EXC: Les Hindrances de SMOKE, broussaille, champ de blé, marais, FFE, poussière lourde (ou dense) (FI 1.794), huttes (G5.21) ne s'appliquent pas comme DRM mais annulent le FFMO; les Hindrances de LV (E3.1), DLV (FI 1.6), ne s'appliquent pas pour comme DRM]. Aucun DRM de CX, leader, héros, ne s'appliquent pour une Fire Lane. Elle ne peut causer de cowering pour le tireur. Quand on place une Fire Lane avec un First Fire contre une unité utilisant une forme de mouvement d'impulsion (13.62, 25.231, D14.2, E11.2, E11.52), sa FP résiduelle de Fire Lane attaque immédiatement tous les autres éléments de cette impulsion dans les Locations où cette FP résiduelle existe maintenant.

On ne peut pas utiliser la FP résiduelle d'une Fire Lane pour augmenter la taille d'une FP résiduelle venant d'une autre source. Dans les hexes où les lignes de tir se croisent, on doit résoudre l'attaque de chaque Fire Lane séparément (dans l'ordre choisi par le tireur) sauf si le First Fire élimine toutes les cibles. Si des FP Résiduelles d'une source autre que celle d'une autre Fire Lane existent dans une Location d'une Fire Lane, on doit résoudre leur attaque séparément avant celle de la Fire Lane.

EX: Les unités en 3X3 déclarent un First Fire contre une cible en mouvement d'assaut en AA5 et indiquent que la MMG créera une Fire Lane. Après avoir résolu l'attaque avec 8 FP et un DRM de 0 (+1 [Hindrance du champ de blé] -1 [leadership]), le DEFENSEUR place un pion de Fire Lane de 2 FP en BB5 laissant 2 FP résiduels de Fire Lane en Z4, AA5, BB5 (et 4 FP en Y4). De plus, la FP du squad laisse 1 FP résiduel normal en AA5 (8.21, 8.26). Une unité faisant ensuite un mouvement non assaut en AA5 sera attaquée d'abord (9.222) par la FP résiduelle avec un DRM de -1 (FFNAM) et ensuite par les 2 FP de la Fire Lane avec un DRM de -1 (FFNAM.I. Si le 4-6-7 avait été CX, le First Fire aurait eu un DRM de +1, réduisant la FP résiduelle à zéro, mais n'affectant pas la Fire Lane. S'il y avait un SMOKE de +3 en X3 avant/après le First Fire, les 2 FP de la ligne de tir en BB5 n'auraient pas été affectés même si les DRM d'Hindrance de SMOKE de X3 à BB5 auraient fait un total de +6 (9.22, 24.8).

Si la HMG déclare un First Fire contre une cible en BB5 et une Fire Lane, cette dernière doit utiliser la ligne alternée de gauche car aucune autre n'inclut l'hex du tireur et de la cible. Si le pion de FP résiduelle de la Fire Lane est placé en EE6, il laissera 4 FP résiduels en AA5, BB5, CC6 et EE6 (et 8 EP en Z5) même si la cible d'origine était camouflée. Une unité attaquée par les 4 FP résiduels de la Fire Lane en EE6 recevrait le TEM de l'hex. Aucune FP résiduelle de Fire Lane n'existe en DD5 car la LOS du 5-4-8 vers le point central de DD5 est bloquée par les bois en BB5. Si l'épave était en DD5, son DRM d'Hindrance ne s'appliquerait pas contre une cible en EE6 (D9.4). Puisque deux lignes de tir se croisent en BB5, les deux doivent être résolues sauf si la première élimine toutes les cibles.

L'existence d'obstacle(s) en Z5/Z6 n'empêcherait pas la HMG d'établir une Fire Lane vers/au-delà de EE6 (en considérant que la LOF n'est pas bloquée) mais interdirait une attaque de Fire Lane autre qu'un Snap Shot n'ayant pas de LOS (selon 9.22) depuis Y6.

9.223 ANNULATION: On n'enlève les pions de FP résiduelle de Fire Lane seulement dans le cas où la MG a Breakdowné, l'unité d'Infanterie qui la maniait démolise, est Pin ou éliminée, ou à la fin de la MPh, en fonction du premier événement. La MG mal fonctionne son DR naturel d'attaque de FP résiduelle de Fire Lane est aussi un DR de mal fonction. Une MG ne peut annuler sa Fire Lane pour obtenir la liberté de tirer ailleurs (l'unité d'Infanterie la maniant peut utiliser le tir subséquent ou le Final Fire après avoir établi une Fire Lane) à moins qu'une situation de TPBF ne se produise (8.312), auquel cas on doit annuler la Fire Lane [EXC: Un véhicule non blindé sans PRC; 7.212], même si l'unité qui est entrée dans la Location de la MG n'a pas traversé les côtés d'hexes de la Fire Lane.

9.3 SUSTAINED FIRE [Tir Soutenu]: Une MG faisant un Subsequent First Fire ou un PPF (8.3-31), ou tirant pendant la DFPh si elle est marquée d'un pion First Fire (8.4) utilise le tir soutenu et utilise le Sustained Fire et a donc un B# diminué de 2 (A. 11) en plus d'avoir son tir divisé par deux comme Area Fire. On ne peut utiliser le Sustained Fire par une MG de véhicule [EXC: MA; 8.4], ou tirant comme de l'artillerie, ou par une MG utilisée par un SMC seul. Le Sustained Fire fait toujours perdre les occasions de tirs supplémentaires pendant la phase en cours [EXC: PPF; 8.31] et on place le



A

pion de Final Fire (ou Prep; E7.5) Fire sans tenir compte du dr coloré et de la ROF multiple de l'arme.

9.4 DIRECTION DE TIR OBLIGATOIRE: Le tir d'une MG est limité un maximum de 16 hexes à moins qu'un leader d'Infanterie (même s'il a un DRM 0) ne dirige le tir; de plus on traite les attaques de MG contre une unité d'Infanterie non camouflée à une distance 17 hexes comme si cette unité d'Infanterie était camouflée à moins qu'elle ne soit démoralisée/berserk/overstackée. [EXC: Une CMG/IFE, qui était habituellement montée de façon rigide et équipée d'un viseur télescopique, n'a pas besoin de la présence d'un leader pour tirer au-delà de 16 hexes et ne considère pas une unité d'Infanterie non camouflée comme étant camouflée]. Une MG utilisant la direction de tir obligatoire/tir à longue distance n'a pas d'effet sur les cibles blindés ou aériennes. Voir 12.14 pour un exemple d'utilisation.

9.5 SPRAYING FIRE [Tir de Balayage]: Une MG (et non une MG de véhicule sauf pour un MA) peut utiliser le Spraying Fire à la place de sa FP normale sur deux hexes cibles dans sa LOS en exceptant son propre hex (7.212), pourvu que chaque hex partage un côté d'hex commun avec l'autre. On applique le TEM et les LOS Hindrance entre le tireur et chaque cible séparément pour chaque attaque bien que les deux attaques utilisent le même DR naturel d'IFT. Le Spraying Fire est toujours un Area Fire. Un hex qui n'est pas dans la LOS de la MG n'est pas affecté par son Spraying Fire. Les Locations visées peuvent être « adjacentes » verticalement dans le cas de niveaux supérieurs d'un bâtiment, mais chacun doit être à un niveau de l'autre et dans la même hex. On peut tracer le Spraying Fire sur des points autres que le centre de l'hex quand on tire sur des unités en Bypass (4.34) ou utilisant le mouvement de Route dans un hex de terrain non dégagé (4.132).

EX: Un 5-4-8 allemand ayant une LMG en IG4 peut tracer une LOS vers H3 et I4. En combinant sa FP inhérente avec celle de la LMG, il attaque les deux hexes avec un Spraying Fire et divise donc par deux la FP applicable à chacun des hex. H3 est attaqué avec 8 FP (PBF) et un TEM de +2, et I4 avec 4 FP et pas de DRM.

9.51 CONTRE UN VEHICULE: Le Spraying Fire (comme toutes les formes d'Area Fire) n'a aucun effet contre les AFV, mais peut affecter les PRC Vulnérables et les véhicules non blindés ou partiellement blindés de la même manière qu'un tir d'Armes Légères.

9.52 RESTRICTIONS: On ne peut utiliser le Spraying Fire dans un FG à moins que tous les membres du FG ne soient capables de faire un Spraying Fire, choisissent de l'utiliser, et peuvent tracer leur LOS vers les mêmes points de cible. On peut utiliser le Spraying Fire contre un hex vide et un hex adjacent occupé (ou contre deux hexes adjacents vides) pour y placer des FP résiduelles. Une unité marquée avec un pion First Fire qui attaque pendant le Final Fire peut utiliser le Spraying Fire uniquement si les deux hexes attaqués sont adjacents au tireur. On ne peut utiliser le Spraying Fire contre des parachutistes en descente.

9.6 CIBLES VEHICULAIRES: Le procédé de résolution d'un tir de MG contre un véhicule dépend si le côté de la cible est blindé ou non. Si le côté de la cible est blindé, on résout un tel tir sur la table de To Kill des AFV après avoir obtenu un coup au but sur la table To Hit; sinon, on le résout sur la ligne des véhicules ★ de l'IFT et il n'est pas nécessaire de faire un DR de To Hit. Le DR de To Hit d'une MG non capturée utilise toujours les nombres noirs de To Hit quelque soit sa nationalité quand elle tire comme de l'artillerie.

9.61 DESTRUCTION D'AFV: Contrairement aux Armes Légères, une attaque de MG/IFE peut détruire un AFV légèrement blindé pendant une phase de tir en l'attaquant seul (c-à-d, en ne faisant pas partie d'un FG) sur la table To Hit (en utilisant le type de cible Véhicule) et avec la table de destruction d'AFV. Une telle attaque ne peut se faire qu'à Portée Normale de la MG, sans aucune forme de pénalité de FP divisée par deux, et en désignant l'attaque comme une attaque contre un AFV spécifique. S'il est touché par un côté non blindé, l'AFV est attaqué sur la ligne de véhicule ★ de l'IFT plutôt que sur la table de destruction d'AFV. Si le DR de To Kill est < à la valeur de destruction finale pour ce côté de la cible, l'AFV est éliminé (et brûle s'il est à la moitié de cette valeur), et s'il est égal, l'AFV est Stun (même s'il est BU; D5.34). Voir C3.8 (multiples coups au but) et C3.9 (Location des coups au but) pour ces informations.

9.611 EFFET SUR LE PERSONNEL: Une MG faisant une attaque normale sur l'IFT n'a pas d'effet contre les blindés autrement que contre les PRC Vulnérables. Cependant, une attaque de MG pour détruire un AFV peut aussi affecter les PRC Vulnérables d'un AFV collatéralement (A.14A).

9.7 MALFONCTION D'ARME DE SOUTIEN (SW): Quand une SW tire, il y a une possibilité qu'elle s'enraye ou qu'elle subisse un Ammunition

Shortage. Chaque SW a un B12 inhérent à moins qu'elle n'ait une valeur de Casse imprimée sur son pion sous la forme « B# » ou « X# ». Chaque fois qu'une SW participe dans une attaque ou un DR naturel d'IFT (ou de To Hit dans le cas de l'artillerie) est au B# de cette SW, la SW mal fonctionne et est retournée (ou si la SW a un X#, elle Casse définitivement et est enlevée). L'attaque qui causa cette Casse est quand même résolue [EXC: DC; 23.4], mais cette SW ne peut plus faire de tir jusqu'à ce qu'elle ait été réparée (A. 11). Un « X » blanc est superposé sur la couleur de la nationalité du côté mal fonction d'une SW/canon pour se rappeler qu'elle a Breakdowné et peut être réparée. Une SW/canon sans le X blanc sur le verso de son pion ne peut être réparée ou demande un pion de mal fonction spécial.

9.71 MALFONCTION MULTIPLE DE MG: Si on obtient un DR B# pour un FG contenant 2 MG ou plus en résolvant une attaque, au moins des deux MG dont on a obtenu le B# mal fonctionnera, mais pas nécessairement toutes. On utilise la Sélection Aléatoire pour déterminer celle(s) qui est affectée. La règle s'applique aussi aux attaques de MG multiples et OVR par le même AFV (D3.7), ainsi qu'à de multiples éliminations si on obtient un DR X#.

EX: Un FG contenant une HMG allemande utilisant le Sustained Fire (donc a un B# de 10 et un X# de 12(A.11)) et une LMG tirant normalement (B# de 12). Si le DR naturel de l'IFT est 10 ou 11, la HMG mal fonctionne automatiquement. Cependant, si le DR est 12, soit la LMG mal fonctionne, soit la HMG est éliminée, soit les deux, comme le déterminera un dr de Sélection Aléatoire.

9.72 REPARATION DE SW/CANON: Une unité Good Order peut tenter de réparer autant de SW en mal fonction pendant la RPH qu'elle peut utiliser en une phase, en faisant un dr () pour chacune. Si le dr de réparation est à la valeur de réparation indiquée sur le dos du pion (sous la forme « R# »), la SW ou le canon est réparé. Un dr de 6 élimine la SW ou le canon. Un autre dr n'a pas d'effet pendant ce Tour de Joueur. Une SW ou un canon capturé ne peut jamais être réparé à moins d'être à nouveau capturé par son camp d'origine. Seul un crew (et non un crew temporaire) peut tenter de réparer un canon.

9.73 AUTO-DESTRUCTION DE SW: On peut détruire ou faire mal fonctionner délibérément une SW ou un canon (plutôt que de tirer avec) par l'unité ou le crew inhérent la possédant pendant la PFP/DFPH où l'arme et son propriétaire aurait pu tirer. Une unité/crew inhérent peut détruire/mal fonctionner autant d'armes qu'il aurait pu tirer s'il n'était pas en train de les détruire/mal fonctionner. Une telle destruction compte comme l'utilisation d'une SW.

9.74 DESTRUCTION ALEATOIRE DE SW/CANON: Quand un résultat final de KIA se produit sur l'IFT [EXC: Pour déterminer la destruction d'un canon due à une attaque d'artillerie/OBA/Bombe/DC; voir C11.4-.52], on fait un dr sur la même colonne de l'IFT pour chaque SW ou canon possédés par les unités éliminées par ce KIA. Le tir indirect et les attaques OVR peuvent aussi détruire les armes non possédées dans l'hex de la cible. On applique un drm de -1 au dr de destruction de SW si le KIA a pour origine l'OVR d'un AFV entièrement chenille, mais on ne prend pas de DRM ayant servi à l'obtention du KIA. Si le dr final donne un KIA, cette SW ou ce canon est éliminé; s'il donne un K, cette SW ou ce canon mal fonctionne (ou est éliminé s'il est déjà en mal fonction). Un AFV entièrement chenille en OVR qui termine son tour sur l'hex de la cible peut vérifier la destruction aléatoire de SW des armes abandonnées/non portables même si l'OVR n'a pas produit de KIA à moins que les armes ne se trouvent dans un Pillbox ou une tranchée. Un AFV entièrement chenille peut faire un OVR dans un hex vide de Personnel pour détruire automatiquement les SW ou canons qui ne se trouvent pas dans un Pillbox ou une tranchée, mais doivent payer le coût normal de MP pour l'OVR. Voir 11.13 pour la destruction aléatoire de SW ou canon pendant un CC. Les SW ou canons non possédés dans un obstacle d'eau, dans une Location en Blaze (ou un véhicule en feu), ou dans une Location de bâtiment quand il est changé en Rubble, sont automatiquement enlevés.

9.8 SW DEMONTEE (dm): Les mortiers légers 4 PP. les mortiers de 76-82mm, et les HMG/MMG non russes [EXC: MG de cal .50 russe] peuvent voir leur PP réduit de moitié (FRU) s'ils sont démontés. Une SW dm est remplacée par le pion dm de la SW. Une unité possédant une SW peut la changer par le pion dm approprié (ou vice-versa) pendant une PFP/DFPH où l'arme ne serait pas marquée par un pion Prep/First/Final Fire, mais une telle conversion compte comme l'utilisation de cette SW (en incluant l'utilisation de toute sa ROF). Une unité peut assembler/désassembler un nombre d'arme égal à celui qu'elle peut utiliser. Les mortiers de 76-82mm peuvent être portés par une unité d'Infanterie en étant dm pour un coût de 5PP pièce. Une arme peut entrer dm dans un scénario au choix de son propriétaire, mais si elle est indiquée comme devant entrer dm, alors elle doit entrer dans cet état.



Une arme en mal fonction peut être démontée et transportée, et on peut tenter de la réparer quand elle est dm. On peut assembler/désassembler une arme capturée normalement. Une MG ou un mortier enlevé ou pillé d'un véhicule ou d'une épave où il faisait partie de l'armement inhérent est toujours enlevé en tant que SW dm si possible. Une SW dm ne peut tirer à moins qu'elle ne soit réassemblée [EXC: Une HMG/MMG dm allemande peut tirer comme une LMG allemande¹⁴]. Si une HMG/MMG dm allemande mal fonctionne comme une LMG, on la marque par un pion MG Malfunction jusqu'à ce qu'elle soit réparée ou enlevée (ou assemblée, auquel cas on retourne le pion HMG/MMG).

10. MORAL

10.1 MORAL CHECK (MC) / TASK CHECK (TC): Chaque unité de Personnel a une valeur de moral de base imprimée sur son pion. C'est la valeur que le joueur doit obtenir à deux dés pour réussir à accomplir une tâche ou éviter des dégâts infligés par le tir ennemi. Quand un résultat d'attaque demande qu'une unité doit effectuer une vérification de son moral, on l'appelle un Moral Check ou MC. L'échec d'un MC (en obtenant avec deux dés un résultat > au Niveau de Moral après modifications) cause la démoralisation/Réduction/élimination de l'unité. Si une unité vérifie son moral pour accomplir une action, on l'appelle un Task Check (TC). L'échec d'un TC cause l'incapacité de cette unité à accomplir cette tâche pendant la phase et lui interdit de tenter une autre action pendant cette phase [EXC: FPF PAATC; D7.21]. Voir 11.6 pour l'échec d'un PAATC.

10.2 MORAL CHECK POUR PERTE DE LEADER (LLMC) / TASK CHECK POUR PERTE DE LEADER (LLTC): Quand on doit passer un MC, on commence par vérifier les leaders avant les autres unités (en commençant par les leaders ayant le plus haut Niveau de Moral). Pour chaque leader éliminé (que ce soit en cassant alors qu'il est déjà démoralisé, par une blessure mortelle ou par une autre cause), toutes les unités de Personnel amies ayant un Niveau de Moral inférieur à ce moment à celui du leader et dans la même Location (ou dans la même pile en mouvement pendant le Defensive First Fire) doivent passer un LLMC [EXC: Riders (13.52, D15.55), Passagers (D6.651), Climbers (B11.42), et les unités en CC (11.141) ne prennent ni ne causent de LLMC/LLTC (suite à leur démoralisation ou élimination). Les Passagers prennent/causent de LLMC/LLTC uniquement par rapport aux Passagers du même véhicule qu'eux (D6.651)]. Un LLMC est toujours basé sur le Niveau de Moral de l'unité à ce moment, même si l'unité est démoralisée, a été Réduite ou a augmenté de moral. On prend le modificateur négatif du leader éliminé en l'inversant pour donner un DRM positif et on l'ajoute à chaque LLMC. Un leader éliminé/démoralisé pendant le Defensive First Fire n'oblige pas les autres unités dans la même Location à passer un LLMC/LLTC à moins qu'elles ne se déplacent avec lui en une pile combinée. Si un leader non démoralisé démoralise, toutes les unités de Personnel non démoralisées ayant un Niveau de Moral inférieur dans la même Location (ou dans la même pile pendant le Defensive First Fire) doivent passer un LLTC. Les mêmes règles s'appliquent pour le LLMC et le LLTC sauf qu'un LLTC raté ne provoque qu'un Pin de l'unité et non sa démoralisation.

EX: Un 9-1 Good Order est empilé avec un 6-5-8 et un 4-6-7. Leur Location est attaquée et le résultat du tir donne 1KIA. La Sélection Aléatoire détermine que le leader est éliminé et donc les deux squads sont automatiquement démoralisés (7.301). Le 4-6-7 démoralisé doit passer un IMC en tant que LLMC ce qui le Réduira en un HS démoralisé s'il rate. Le SS démoralisé n'a pas besoin de passer de LLMC car son Niveau de Moral à ce moment (9) n'est pas < à celui du leader éliminé.

10.21 DRM DE LEADERSHIP: Le seul DRM applicable pour un DR de MC/TC [EXC: LLMC/LLTC] est le modificateur de leadership d'un leader non démoralisé disponible dans la même Location (ou dans la même pile en mouvement pendant le Defensive First Fire). On ne cumule pas les modificateurs de leadership de plusieurs leaders dans une Location ou une pile en mouvement; le propriétaire doit choisir quel DRM de leadership à appliquer (10.72). Le DRM de leadership normal et des autres leaders de la même Location ne s'appliquent pas au LLMC/LLTC.

EX: Un 8-0 démoralisé, empilé avec un 4-6-8 et un 4-6-7, est éliminé par un tir. Quelque soit le résultat de ce tir sur les squads, le 4-6-7 passera un NMC en tant que LLMC. Si le leader était un 8-1, le 4-6-7 passerait un IMC en tant que LLMC. Si le leader est un 9-1, le 4-6-8 et le 4-6-7 passerait un IMC en tant que LLMC.

10.22 Un leader ne peut pas appliquer son propre DRM de leadership pour son propre MC/TC, bien qu'il puisse appliquer celui d'un leader ayant un plus haut moral se trouvant dans la même Location ou la même pile en mouvement.

EX: Un 9-1 subissant un tir pendant la PFFh, résultant en un NMC, doit obtenir 9 pour passer son NMC. Cependant si un 10-2 ami non démoralisé est aussi dans la même Location, le 9-1 passerait son MC avec un DR 11. Un 9-2 dans l'hex à la place du 10-2 n'a pas d'effet car son Niveau de Moral est le même que celui du 9-1. Le 10-2 doit passer son MC en premier sans l'aide du 9-1. Si le 9-1 était en mouvement et subit un First Fire, la présence d'un leader supérieur, mais ne se déplaçant pas, dans la même Location n'aiderait pas l'unité en mouvement pour son NMC.

10.3 RATER UN MC: Les unités qui passent leur MC ne sont pas affectées (sauf en étant peut-être Pin; 7.8) mais celles qui échouent sont immédiatement retournées et deviennent démoralisées [EXC: Héros; 17.1]. Une unité déjà démoralisée et ratant un MC subit une Réduction (7.302).

10.31 PERTES DUES A UN MC: Si une unité non démoralisée obtient un 12 naturel pendant un MC, elle subit une Réduction et est démoralisée [EXC: Un héros est blessé et doit ajouté +1 à son dr de gravité de blessure comme s'il était déjà blessé; 17.11], après le Remplacement d'unité qui peut aussi être requis par un échec d'ELR (19.13). Si une unité démoralisée obtient un 12 naturel pendant un MC, elle est éliminée.

10.4 UNITES DEMORALISEES: Les unités démoralisées sont retournées et donc utilisent le Niveau de Moral imprimé sur le verso pour tous les MC/TC et tentatives de Ralliement qu'elles font jusqu'à ce qu'elles soient ralliées et repassées sur leur côté normal. Les unités démoralisées ne peuvent ni attaquer de quelque façon que ce soit, ni se déplacer sauf pour Dérouter pendant la RtPh ou en se retirant d'un CC. Une unité démoralisée ne peut pas porter en dépassement de son IPC, et avant de Dérouter doit abandonner dans sa Location les objets au-delà de son IPC, mais doit Dérouter avec toutes les SW à son IPC si elle les possédait avant de démoraliser. Si elle transporte deux SW ou plus qui ensemble sont > à son IPC, elle doit Dérouter avec une combinaison de son choix égale à son IPC, ou sinon égale au plus grand nombre de PP qu'elle peut porter et < à son IPC. Une fois qu'elle a commencé sa Déroute, elle ne peut plus récupérer ou abandonner des SW.

10.41 CASSE VOLONTAIRE: Les unités peuvent démoraliser volontairement (même si elles sont Pin) pendant la RtPh pour pouvoir se déplacer pendant cette RtPh (mais seulement si le fait de démoraliser ne provoque pas immédiatement de Réduction ou d'élimination).

10.5 DEROUTE: Pendant la RtPh, une unité démoralisée ne peut pas rester dans le même hex d'Open Ground, à Portée Normale et en LOS d'une unité ennemie connue, ni, quelque soit le terrain, ne peut finir une RtPh ADJACENTE à ou dans la même Location qu'une unité ennemie connue qui est à la fois non démoralisée et armée. Un leader sans SW est quand même considéré comme étant « armé » pour déterminer les chemins de Déroute et pour les éliminations pour échec à la Déroute. Les unités démoralisées doivent Dérouter en s'éloignant (l'ATTAQUANT en premier, une unité à la fois [EXC: Déroute volontaire: 10.711]) pendant cette RtPh ou être éliminées pour cause d'échec à la Déroute [EXC: Reddition; 20.21]; Sinon, une unité démoralisée ne doit Dérouter que si elle est dans un incendie (B25.4). Une unité ne peut Dérouter que si elle est DM. Toutes les unités démoralisées (Conscrits y compris) autres que les SMC blessés ont 6 MF pour la Déroute; cette quantité ne peut jamais être augmentée. Une unité démoralisée ne peut finir sa RtPh dans un Open Ground dans la LOS et à distance normale d'une unité ennemie connue sans l'interdiction que si elle a utilisé le Low crawl (10.52) pour augmenter la distance entre elle et la plus proche unité ennemie connue pendant la RtPh, mais elle ne peut pas quand même être ADJACENTE à une unité ennemie non démoralisée, armée et connue à la fin de la RtPh sous peine d'être éliminée par échec à la Déroute. Les unités démoralisées ne peuvent utiliser le Bypass (4.3).

10.51 DIRECTION: Une unité Déroulant ne peut jamais Dérouter vers une unité ennemie connue (même si cet ennemi est démoralisé, Disrupté ou désarmé), tout en étant dans sa LOS, de manière à diminuer la distance en hexes entre l'unité Déroulant et l'unité ennemie connue [EXC: Passagers, D6.1]; elle ne peut non plus se déplacer vers une telle unité ennemie après avoir quitté sa LOS pendant la RtPh; elle ne peut non plus Dérouter dans un hex ADJACENT à une unité ennemie connue si elle était déjà ADJACENTE à cette unité. Une unité Déroulant ne peut jamais se déplacer en restant ADJACENTE à une unité ennemie connue, à moins qu'en faisant cela elle ne quitte la Location de cette unité ennemie. Sinon, une unité Déroulant peut se déplacer vers une unité ennemie. En considérant les obligations précédentes, une unité Déroulant doit se déplacer vers le bâtiment ou le bois (même overstacké) le plus proche (en MF) à moins que ce chemin ne traverse un Blaze ou un obstacle d'eau sans pont. Une unité Déroulant peut Dérouter dans un champ de mine ou un FFE ou en sortir ou s'y déplacer à son option, mais n'est pas forcée de le faire simplement pour atteindre le bois ou le bâtiment le plus proche. En atteignant un hex de bois ou de bâtiment qui n'est pas ADJACENT à une unité ennemie connue, une unité Déroulant doit s'arrêter



A

et finir sa RtPh dans ce bois/bâtiment même s'il y a un overstacking à moins que l'unité ne puisse directement entrer dans un autre hex de bois/bâtiment pour le prochain hex parcouru (pas nécessairement le même bâtiment ou à travers un côté d'hex de bois continu) [EXC: Une unité démoralisée dans un bâtiment n'a pas besoin de considérer un hex de ce même bâtiment où elle a commencé sa RtPh comme l'hex de bâtiment le plus proche si elle préfère en sortir pour Dérouter et aller vers un autre hex de bois/bâtiment, même si elle doit traverser un hex d'Open Ground ou un autre hex de ce même bâtiment pour cela. Une unité Déroulant peut aussi ignorer un hex de bois/bâtiment si cet hex n'est pas plus loin d'une unité ennemie connue que l'hex où elle se trouve].

EX: (Illustration de la p.A20): Des unités allemandes occupent 5M2, K2 et K4. L'unité russe démoralisée en L2 doit Dérouter en s'éloignant des unités ennemies connues en M2 et K2 sans se déplacer en restant ADJACENTE à elles et donc déroute en L3 où elle découvre maintenant une unité ennemie connue ADJACENTE en K4. Elle ne peut rester la sans être éliminée par échec à la Déroute, et donc choisit de continuer sa Déroute en M4, où elle peut finir sa Déroute, ou continuer en N3 ou N4. Si l'unité allemande avait été en L3 ou L4 plutôt qu'en K4, l'unité démoralisée aurait été incapable de Dérouter sans se déplacer ADJACENTE à une unité ennemie connue, et donc aurait été éliminée ou capturée pour échec à la Déroute.

EX: (Première Illustration de la p.A21) Une unité démoralisée commence sa Déroute en 3M2 au niveau du sol avec une unité ennemie Good Order en M3. L'unité démoralisée peut Dérouter en montant d'un hex verticalement au premier niveau de M2 et y finir sa RtPh, ou à son option continuer dans le premier niveau de N1, ou même dans le deuxième niveau de N2 via le deuxième niveau de M2. Elle n'est pas ADJACENTE à un squad ennemi en M3 quand elle se trouve dans le premier ou deuxième niveau de M2 ou N2, puisqu'aucune unité ne peut avancer dans un hex et monter d'un niveau de bâtiment dans l'APH.

Une unité démoralisée ne peut continuer sa Déroute volontairement pendant les RtPh suivante que si elle est DM. Si elle ne peut atteindre un hex de bois/bâtiment pendant cette RtPh, une unité démoralisée peut Dérouter dans n'importe quel hex de terrain avec les restrictions ci-dessus. Une unité qui déroute à travers la zone d'explosion d'un FFE est attaquée dans chaque hex de la zone d'explosion où elle déroute comme une cible en mouvement pendant un Defensive First Fire.

10.52 LOW CRAWL [Ramper]: Le Low crawl est une déroute d'un hex qui demande tout le potentiel en MF d'une unité Déroulant (et est quand même considéré comme un mouvement d'assaut si l'unité Déroulant entre dans une zone d'explosion d'un FFE). Une unité Déroulant utilisant le Low crawl ne peut être interdite. On ne peut utiliser le Low crawl pour entrer dans un marais ou un obstacle d'eau, sauf le ruisseau est à sec. On ne peut utiliser le Low crawl pour sortir d'une Location occupée par l'ennemi. Toutes les autres règles de déroute s'appliquent sans changement au Low crawl.

10.53 INTERDICTION: Une unité Déroulant qui entre dans un hex d'Open Ground sans Low crawl, à la fois dans la LOS et à Portée Normale d'une unité ennemie non démoralisée capable de tirer sur elle dans cet hex avec au moins 1 FP sans aucune forme d' Hindrance, est sujette à un NMC et tout ce qui s'y rapporte (voir B27.41 pour les applications d'un changement de Location dans le même hex). Une unité Déroulant qui rate son NMC d'interdiction subit une Réduction, bien que le HS restant puisse continuer sa Déroute juste après. L'interdiction n'affecte pas les autres unités dans la Location si ce n'est pour causer peut-être un DM (10.62). Les unités peuvent interdire même si elles ont déjà épuisé leur capacité de tir pendant ce tour de jeu. Une unité interdite est aussi sujette à un Pin (7.8), en considérant que si elle est Pin, elle s'arrête de Dérouter pendant cette RtPh et si elle est Pin tout en étant toujours ADJACENTE à une unité ennemie connue, non démoralisée et armée, l'unité démoralisée est éliminée pour échec à la Déroute. Une unité démoralisée ne peut être interdite plus d'une fois par hex d'Open Ground parcouru, quelque soit le nombre d'unités ennemies pouvant demander l'interdiction. Une fois qu'une unité a commencé sa Déroute, elle dépense des MF. Quand une unité déroute, elle est restreinte par le mécanisme du mouvement (4.2) et doit faire face aux conséquences de ce mouvement.

10.531 OPEN GROUND [Terrain Dégagé]: Pour la détermination de la Déroute, du Dash, du gain ou de la perte de camouflage et de l'interdiction, un hex d'Open Ground est un hex à Portée Normale où une unité pouvant interdire applique, pendant un Defensive First Fire hypothétique, le DRM de -1 de FFMO sans DRM positif. Notez, cependant, que ce First Fire ne se produit pas vraiment pendant la RtPh et que les unités Déroulant, contrairement aux unités dans la MPH, peuvent payer les coûts d'entrée combinés pour entrer dans des hexes d'Open Ground contenant des Entrenchments ou un Pillbox (B27.41). Le coût pour entrer ou sortir de fortifications dans un hex ne fait pas partie du coût total de MF utilisé quand on calcule l'hex de bois/bâtiment le plus proche. Qu'une unité démoralisée

paye ou non un tel coût de MF pendant sa RtPh dépend de son propriétaire et de la vitesse avec laquelle elle désire entrer dans un tel terrain; elle n'est pas obligée d'ignorer l'option plus sûre et plus coûteuse en MF pour pouvoir atteindre un couvert dans la même RtPh, bien qu'elle en ait le choix.

EX: Un hex de champ de blé, de broussaille ou de verger n'est pas un hex d'Open Ground car le DRM de -1 de FFMO ne s'applique pas. Un hex de cratères d'obus, de Pillbox ou de foxhole n'est pas un hex d'Open Ground à moins que l'unité ne paye que le MF minimum pour entrer dans l'hex. Les SMOKE et les effets de la météo donnant un DRM, que ce soit dans un hex d'Open Ground ou entre cet hex et tous les interdicteurs potentiels, permettent le transit de l'unité en Déroute sur un hex d'Open Ground libéré des interdictions. De même, si la seule LOS de même niveau disponible d'un interdicteur potentiel doit traverser ou entrer dans un hex contenant un AFV/épave (selon D9.4), ou un côté d'hex de mur/haie qui n'est pas adjacent à un interdicteur (où au-dessus duquel il n'a pas l'avantage du mur; B9.22), on ne peut demander l'interdiction.

EX: (deuxième illustration de la p.A21) C'est la RtPh et chaque unité démoralisée est DM et peut donc Dérouter. L'unité en IG2 peut Dérouter en FI, O1 ou même en H2 car, bien qu'elle ne puisse se rapprocher de l'ennemi, elle n'a pas de LOS sur les unités vers qui elle se rapproche avant de Dérouter dans cet hex. L'unité en J2 peut choisir de rester stationnaire ou de Dérouter en K2. Elle peut aussi ignorer K2 (car il n'est pas plus loin d'une unité ennemie connue que sa position présente) et déroute plutôt dans le bois J0, mais elle serait sujette à l'interdiction en J1 de la part du 4-6-7 en H5. L'unité en L4 ne peut Dérouter car elle ne peut se déplacer qu'ADJACENTE à une unité ennemie connue; par conséquent, elle doit se rendre (20.21) ou être éliminée à la fin de la RtPh pour échec à la Déroute si les règles de No Quarter (20.3) sont en action. Le squad démoralisé en L4 ne peut Dérouter qu'en L3 car sinon il se déplacerait ADJACENT ou diminuerait la distance vers une unité ennemie connue. En déroulant en G, le squad annonce qu'il utilise le Low crawl. Cependant, il a aussi l'option de tenter de Dérouter à travers L3 vers H2 ou J2, mais en risquant d'être interdit en L3 (ou comme ces hexes ne sont pas plus loin des ennemis connus en G4/K4 [10.51], il peut continuer de Dérouter après H2 ou J2, ou directement de L3 depuis HO/JO en subissant d'autres interdictions). Même s'il rate le NMC résultat en L3, un HS démoralisé survivrait (mis à part un DR de 12 provoquant une Réduction) pour entrer en H2 ou J2.

10.532 INTERDICTEUR: Une unité peut interdire un nombre quelconque d'unités Déroulant et peut interdire la même unité sur plus d'un hex. Aucune arme n'est efficace pour l'interdiction (ou l'encerclement) au-delà de sa Portée Normale ou de 16 hexes (selon ce qui est le moindre). Si un canon devrait changer son CA (comme pour une phase de tir), un DRM positif serait habituellement utilisé et donc empêcherait l'interdiction. De même, une unité CX ou en Mêlée ne peut pas interdire une unité ennemie à cause des limitations sur son tir. Un AFV ne peut interdire s'il doit changer son VCA/TCA ou utiliser un armement qui est pénalisé par le DRM +1 de BU. Un leader sans SW n'a pas de Portée et donc ne peut interdire un hex de déroute. Une unité dont la FP est divisé par deux [EXC: mortiers] (Pin, en mouvement, tireur embarqué, etc.) ne peut pas interdire. Naturellement, pour qu'une SW ou une artillerie puisse interdire un hex de déroute, cette arme doit fonctionner.

10.533 CAMOUFLAGE [Concealment]: Les unités camouflées, comme elles ne sont pas connues, doivent être ignorées par les unités Déroulant pour déterminer leur chemin de déroute légal. La présence d'une unité camouflée dans le plus proche hex de bois/bâtiment (mais pas dans la direction d'une unité ennemie connue) de l'unité qui doit Dérouter ne libère pas l'unité démoralisée de son obligation normale de Dérouter de cet hex. En entrant dans la Location d'une unité camouflée, une unité camouflée qui n'est pas un Dummy doit être révélée (c-à-d, perdre son camouflage, en utilisant la Sélection Aléatoire) en repoussant l'unité Déroulant (ou en acceptant sa reddition; 20.21) vers le dernier hex occupé (où l'unité Déroulant devra finir sa RtPh, et être éliminée pour avoir fini la RtPh ADJACENTE à une unité ennemie connue; 12.15). Une unité camouflée peut demander l'interdiction ou forcer une unité Déroulant à changer sa route, en devenant connue (c-à-d en perdant son camouflage) pendant cette RtPh tout en étant dans la LOS de l'unité Déroulant.

EX: (Illustration de la p.A22) L'unité démoralisée doit Dérouter car elle est en Open Ground et à Portée Normale d'une unité ennemie connue. Blé doit Dérouter en L4, qui est le plus proche bâtiment qui n'est pas plus proche à une unité ennemie dans la LOS. L'entrée en L4 est repoussée cependant, quand l'unité allemande perd son camouflage et devient une unité ennemie connue ainsi. Le squad démoralisé est éliminé pour échec à la Déroute car il doit finir sa RtPh ADJACENT à une unité ennemie connue. Si elle préfère faire prisonniers les Russes, l'unité allemande aurait choisit de perdre son camouflage volontairement et de permettre aux Russes de Dérouter vers elle en tant que prisonniers (20.21). Le fait qu'elle n'ait pas volontairement perdu son camouflage ne la rend pas sujette aux pénalités de No Quarter (20.3).

EX: Maintenant considérez que le squad allemand en IG4 est camouflé. L'unité russe peut Dérouter en H3 et s'arrêter, ou se déplacer en O3 ou H2, à moins que le squad allemand en G4 ne perde son camouflage avant que l'unité russe ne déroute en H3. L'unité démoralisée peut même tenter d'entrer en G4 provoquant la perte du camouflage de l'unité allemande, mais cela provoquerait l'élimination de l'unité russe pour échec à la Déroute. Une fois que l'unité russe déroute en H3, elle sera éliminée uniquement si elle tente de continuer sa Déroute dans l'hex de l'unité allemande camouflée. Révéler sa



position après que l'unité russe ait atteint H3 n'éliminera pas l'unité russe car elle ne s'est pas déplacée ADJACENTE à une unité ennemie connue au moment de la Déroute. L'unité démoralisée peut même finir sa RtpH en H3 sans être éliminée pour échec à la Déroute si l'unité allemande ne perd pas son camouflage. Si le squad allemand perd son camouflage avant que l'unité suivante ne commence sa Déroute ou à la fin de la RtpH (selon ce qui vient en premier), l'unité démoralisée devra continuer sa Déroute en H2 ou être éliminée pour échec à la Déroute.

10.6 RALLIEMENT: Les unités démoralisées des deux camps peuvent tenter de se Rallier pendant une RPh si un leader ami Good Order est présent dans la même Location [EXC: *Leader de Char (D3.4)*]. De plus, les Finlandais, les leaders démoralisés et les crew ainsi qu'un MMC par Tour de Joueur (18.11) peuvent tenter l'auto Ralliement sans la présence d'un leader Good Order. Pour Rallier, une unité démoralisée doit faire un DR à sa valeur de moral côté démoralisé. Le leadership d'un leader Good Order tentant de Rallier une unité démoralisée modifie le DR de Ralliement. Il n'y a pas de pénalité pour avoir raté une tentative de Ralliement [EXC: *Fatalité; 10.64*]. Aucune unité ne peut tenter de se Rallier plus d'une fois par Tour de Joueur quelque soit ses capacités d'auto Ralliement/d'accès à un leader. Cependant, un leader peut tenter de Rallier individuellement toutes les unités démoralisées dans sa Location.

10.61 BONUS DE TERRAIN: Les unités d'Infanterie tentant de se Rallier dans un bâtiment, un Pillbox, une tranchée ou un bois bénéficient d'un DRM de -1.

10.62 DETRESSE MORALE (DM): La DM est une condition qui affecte une unité pendant le Tour de Joueur où elle démoralise (même volontairement) ou qui affecte une unité déjà démoralisée qui est attaquée par du WP, ou assez de FP pouvant infliger au moins un NMC sur la cible. Une attaque réussie par un Sniper rend DM toutes les unités démoralisées dans la même Location que l'unité attaquée, et pas seulement l'unité attaquée. Pour que l'on considère avoir été attaqué par de l'artillerie, on doit obtenir un coup au but contre l'unité sans tenir compte de ses effets en FP, ou on doit avoir résolu dans l'hex une FFE qui n'est pas de la SMOKE. Une unité démoralisée devient automatiquement DM quand une unité ennemie connue devient ADJACENTE à elle (même si elle ne finit pas la phase ADJACENTE à elle). Placez un marqueur DM sur les unités DM et enlevez-le à la fin de chaque RPh [EXC: *Une unité peut choisir de rester DM si elle n'est pas dans un bois/bâtiment/tranchée/Pillbox pour pouvoir Dérouter à nouveau pendant la RtpH suivante. Si elle est en overstacking dans le bois/bâtiment, elle peut aussi choisir de garder son DM*]. Le DM n'a pas d'effet sur une unité subissant un MC, mais l'unité rallie avec un DRM de +4 (plus les modifications de leader, terrain et/ou d'auto Ralliement).

10.63 AUTO-RALLIEMENT: Toutes les unités de Personnel dont le Niveau de Moral en bas à droite de leur côté démoralisé est encadré ont une capacité d'auto Ralliement. De plus un MMC peut tenter la promotion (18.11) comme première tentative de Ralliement de MMC dans son propre Tour de Joueur. Une unité tentant un auto Ralliement (c-à-d tentant de s'auto Rallier sans la présence d'un leader non démoralisé) doit ajouter un DRM de +1. Il ne peut jamais se produire d'auto Ralliement dans une Location contenant un leader ami Good Order.

10.64 FATALITE: Une unité démoralisée qui obtient un DR naturel de 12 en tentant de se Rallier subit une Réduction.

10.7 LEADERSHIP: Les leaders ont deux facteurs numériques consistant en son moral (en bas) et son DRM de leadership (en haut). Une leader non démoralisé et non Pin peut utiliser son leadership pour affecter la performance des autres unités de Personnel dans sa Location [v]. Le leadership est habituellement exprimé en valeur négative, ou 0, ou même occasionnellement +1. Un leadership est traité comme un DRM quand il est utilisé pour influencer la performance d'une autre unité de Personnel, mais ne peut jamais être utilisé pour améliorer ses propres performances ou pour diriger le tir d'une autre unité si le leader tire lui-même avec une arme (voir aussi 7.53-531). Les leaderships ne se cumulent pas (c-à-d qu'on ne peut pas combiner le leadership de plusieurs leaders). Un leader ne peut tenter qu'une action par phase, et ne peut utiliser son leadership (même 0 ou +1) plus d'une fois par phase que pour tenter de Rallier plus d'une unité dans une RPh, pour diriger une ROF multiple, un Subsequent First Fire, un Final Fire, ou un FPF, et/ou pour assister les MC/vérifications de Pin des unités dans la même Location ou dans la même pile en mouvement. Le leadership d'un leader est diminué d'un point quand il dirige des troupes alliées d'une nationalité différente. Les troupes alliées prennent un LLMC/LLTC basé sur le modificateur de leadership réduit pour l'élimination/démoralisation d'un leader allié de plus haut moral dans leur Location.

10.71 RALLIEMENT: Un leader démoralisé peut tenter de s'auto Rallier, à moins qu'il ne soit dans la même Location [EXC: *Passagers/Riders selon*

l'EXC de 10.7] qu'un leader non démoralisé. S'il y a plus d'un leader non démoralisé dans la Location, le joueur peut choisir celui qui influencera les tentatives de Ralliement dans cette Location. Si le seul leader empilé avec une unité(s) démoralisée est lui-même démoralisé, cette unité ne peut tenter de se Rallier (mis à part les capacités d'auto Ralliement). S'étant rallié lui-même, le leader peut tenter de Rallier les unités démoralisées restantes dans sa Location pendant cette RPh.

10.711 DEROUTE VOLONTAIRE: Un leader non-berserk, non Pin, déjà empilé avec une unité démoralisée avant qu'elle ne Déroute, peut choisir de Dérouter avec l'unité démoralisée même si lui-même n'est pas démoralisé. S'il le fait, le leader devra partager la vulnérabilité de l'unité démoralisée à l'interdiction et bien qu'il n'ait pas à passer de NMC d'interdiction lui-même, il est éliminé si l'unité démoralisée avec qui il est empilé rate son MC d'interdiction. Il doit rester avec l'unité démoralisée pendant toute la RtpH, mais n'est pas considéré comme étant démoralisé et peut ajouter son DRM de leadership au NMC d'interdiction. Le leader, s'il possède déjà une SW, peut la porter, mais ne peut augmenter la capacité d'export d'une unité démoralisée.

10.72 LEADERSHIP OBLIGATOIRE: Un joueur ne peut refuser d'utiliser un mauvais leadership (+1) dans la même Location ou dans la même pile en mouvement pour un MC/TC ou une tentative de Ralliement à moins qu'il n'y ait un autre leader présent dans la même Location ou dans la pile en mouvement dont il peut substituer le leadership. Cependant, un joueur peut toujours choisir d'exclure un mauvais leadership dans toutes les attaques qu'il fait [EXC: *Leader de Char (D3.45); Création de leader (18.12); Direction de tir de MG obligatoire (9.4)*].

10.8 FANATISME: Il est évoqué uniquement par une SSR ou par un Battle Hardening pour décrire des performances héroïques ou désespérées dans une situation particulière. Une unité classée comme Fanatique a ses Niveau de Moral normal et démoralisés augmentés de 1 et ne subit pas le Covering, la reddition par la méthode de la RtpH (15.5) ou le PAATC. Les troupes Fanatiques ne sont pas sujettes à la Disruption, bien qu'elles puissent être démoralisées/Réduites normalement pour tout ce qui concerne la substitution d'unité (19.13).

11. CLOSE COMBAT (CC)

11.1 Le CC est une forme d'attaque qui ne se produit que pendant la CCPh [EXC: *contre des unités désarmées (20.54), Tir de réaction (D7.2), OVR d'Infanterie (4.152)*] entre des unités adverses dans une même Location [EXC: *Le CC avec des unités dans un Pillbox ne se produit jamais dans la même Location bien qu'il se produise entre des unités dans le même hex; B30.6*]. Les unités dans des terrains différents dans la même Location (tels que les foxholes) s'engagent quand même en CC l'une contre l'autre. Il n'y a pas de modifications de TEM ou de LOS Hindrance pour le DR de CC, pas plus que le PBF/TPBF ne s'applique au CC. Contrairement aux tirs, le CC est habituellement simultané, et donc chaque camp attaque l'autre même si l'un ou les deux camps sont ensuite éliminés.

11.11 RESOLUTION: On compare la FP des unités attaquant à celle des unités ennemies attaquées pour obtenir un rapport de FP attaque-contre-défense appelé rapport de force. Par exemple, si deux 6-2-8 se combinent pour attaquer un 4-6-7, le rapport sera de 12-4, qui est arrondi vers le bas vers le plus proche rapport de force imprimé sur la CCT. (EX: 7 contre 4 donne 3-2; 11 contre 2 donne 4-1, 4 contre 15 donne 1-4). Une fois que l'on a déterminé les rapports, on fait un DR pour chaque attaque. Si le DR final est < au Kill Number (valeur pour détruire) indiquée sur la CCT sous la colonne du rapport approprié, les unités attaquées sont éliminées. Un DR final qui est égal au Kill Number indique une élimination partielle; une (ou plusieurs) unités attaquées subit une Réduction déterminée par une Sélection Aléatoire. Une DR final > au Kill Number n'a pas d'effet. Normalement, on utilise les Kill Number noirs; voir le CC au Close Combat (J2.31) pour l'utilisation des nombres rouges.

11.12 MECANISME: L'ATTAQUANT spécifie l'ordre de résolution des Locations contenant des CC. On doit finir le CC de chaque Location pour ce Tour de Joueur avant de résoudre celui d'une autre Location. Mis à part le CC séquentiel, chaque camp doit désigner toutes les attaques dans cette Location avant d'en résoudre un (l'ATTAQUANT les désigne en premier). Le DEFENSEUR désigne ensuite ses attaques, après quoi l'ATTAQUANT résout toutes les attaques qu'il avait précédemment déclaré. Le DEFENSEUR résout ensuite toutes ses attaques, même si ses unités ont été éliminées, Réduites ou capturées. Les unités peuvent attaquer n'importe quel unité ou



A

combinaison d'unités dans le même hex [EXC: SMC; 11.14], tant qu'aucune unité n'attaque ou n'est attaquée [EXC: OVR par une unité d'Infanterie (4.152) ou CC contre/par un véhicule] plus d'une fois par CCPh. On n'est pas obligé d'attaquer toutes les unités dans l'hex, et toutes les unités ne sont pas obligées d'attaquer. Voir aussi 11.19.

EX: Considérez que, dans le même hex, les deux joueurs ont trois squads ayant 4 FP chacun, avant la Mêlée. Chaque joueur peut choisir de faire ses combats des façons suivantes:

- A. Une grande attaque à 1-1 (12-12) impliquant toutes les unités, ou
- B. Trois squads contre un à 3-1 (12-4), ou
- C. Trois attaques séparées à 1-1 (4-4) contre chaque squad, ou
- D. Une attaque à 2-1 (8-4) contre un squad et une à 1-2 (4-8) contre les deux autres, ou
- E. Une attaque à 2-1 (8-4) contre un squad et une à 1-1 (4-4) contre les deux autres.

11.13 SW: On ne peut utiliser de SW ou de canon en CC. Chaque SW ou canon possédé par une unité éliminée en CC peut aussi être éliminée si le dr coloré naturel de ce DR de CC est un 1. L'attaquant fait un dr subséquent pour chaque canon ou SW possédé par l'unité éliminée et si ce dr à la valeur d'élimination noire de cette attaque CC, le canon ou SW de cette unité est aussi éliminé. Toutes les autres SW des unités éliminées ou capturées restent dans l'hex sans être possédées jusqu'à ce qu'elles soient récupérées (4.44).

11.14 SMC: Un SMC dans un CC a une FP inhérente de 1 en attaque et en défense. Une SMC peut attaquer seul, mais s'il le fait, il doit aussi se défendre seul et s'il occupe une Location avec un MMC ami, il doit annoncer s'il attaque seul (mais pas nécessairement l'unité qu'il attaque) avant que l'adversaire ne désigne ses attaques. Une nombre quelconque de SMC peut se combiner avec un MMC ou d'autres SMC pour faire un CC [EXC: contre un véhicule; 11.5] en ajoutant leur FP inhérente ensemble, mais un SMC doit attaquer avec le MMC avec qui il est empilé s'il doit combiner sa FP avec celle d'un MMC. Le joueur est libre de réarranger sa pile dans un hex de CC pour changer le MMC avec qui est combiné le SMC, mais il doit le faire avant les déclarations d'attaques des deux camps dans cette Location. Un SMC se défend dans un CC comme faisant partie du groupe avec qui il attaque en ajoutant sa FP inhérente à celle du MMC empilé sous lui [EXC: Un SMC connu ne peut jamais se défendre avec une unité camouflée à moins que cette unité ne laisse tomber son camouflage pour se défendre avec le SMC connu, ou vice-versa]. Un CC ne peut attaquer séparément un ou plusieurs SMC à moins qu'il n'y ait pas de MMC ennemi dans l'hex, que le SMC attaque seul, ou qu'il tente de se retirer (ou inversement de rester) sans un MMC l'accompagnant. Sinon, le plus petit élément qui peut subir une attaque CC est un seul MMC (plus les SMC empilés avec lui).

11.141 LEADER: Un leader peut diriger le CC du MMC avec qui il se défend (et des autres unités qui se joignent à ce MMC en une attaque CC combinée) en appliquant son DRM de leadership au DR de CC, en plus de l'addition de sa FP inhérente (ou de l'augmentation de la CCV; voir 11.5) à la puissance de l'attaque. Cependant, un leader ne peut pas utiliser son DRM de leadership pour modifier le DR de CC de sa propre attaque s'il attaque seul. Les unités en CC ne prennent jamais de LLMC/LLTC.

EX: Un 4-6-7 et un 8-1 sont dans la même Location que deux 4-4-7. Le joueur allemand attaque les deux squads russes à 1-2 (5-8) et peut les éliminer avec un DR naturel < 5 grâce au modificateur de leadership de -1. Si le DR naturel est un 5, au moins l'un des squads est Réduit à un HS. Les Russes attaquent à 3-2 (8-5) et peuvent éliminer les deux unités allemandes avec un DR < 6. Si le joueur russe obtient un 6, le joueur allemand doit faire un DR de Sélection Aléatoire pour déterminer quelles unités subissent la Réduction.

11.15 MÊLÉE: Si il reste des unités d'Infanterie des deux camps dans la même Location après que les attaques initiales en CC aient été résolues à la fin de la CCPh, on les considère enfermées en Mêlée et elles ne peuvent quitter cette Location ou attaquer sauf en faisant partie du CC¹⁵. Placer un pion de Mêlée au-dessus de la pile des unités affectées ainsi [EXC: Les unités qui gardent leur camouflage (11.19) ne sont pas enfermées en Mêlée et ne peuvent retenir des unités adverses en Mêlée. Elles sont libres de tirer lors de la prochaine phase de tir (dans la Mêlée en TPBF; 7.212) ou de quitter l'hex dans sa prochaine MPh/APH. Donc une unité camouflée peut décliner son occasion d'attaque en CC pour pouvoir garder son camouflage]. Les unités enfermées en Mêlée ne peuvent interdire des unités Déroutant ni faire une activité autre que le CC ou se retirer de la Mêlée. De nouvelles unités de Personnel peuvent faire une Advance dans un hex de Mêlée mais doivent engager en CC (bien qu'une unité camouflée peut choisir de ne pas attaquer pour garder son camouflage). Les unités en Mêlée peuvent être attaquées par des unités qui ne sont pas en Mêlée pendant une phase de tir (ou même pendant la MPh de l'ATTAQUANT dans certains cas) mais toutes les unités

amies et ennemies dans la Location doivent être attaquées [EXC: Un Sniper attaque un hex de Mêlée sans toucher les unités amies].

11.16 UNITES DEMORALISEES: Une unité démoralisée dans la même Location qu'une unité ennemie peut être attaquée en CC et subir un DRM de -2 pour le DR de CC. Les unités démoralisées ne peuvent jamais attaquer, mais se défendent toujours avec leur FP entière (non démoralisée). Une unité d'Infanterie démoralisée en Mêlée ne peut pas Dérouter pendant la RPh, mais peut tenter de se retirer de la Mêlée (11.2) à moins qu'elle ne soit Disrupted ou qu'elle ne garde des prisonniers. Une unité démoralisée incapable de se retirer de la Mêlée est éliminée à la fin de la CCPh pour échec à la Déroute. Les unités démoralisées peuvent se retirer dans un hex accessible inoccupé par des unités ennemies, mais une fois là, on applique les règles normales de Déroute pour les RPh suivantes.

11.17 STEALTHY [Furtivité]: Une SSR peut donner une capacité spéciale de furtivité pour des troupes simulant leur nature féroce au CC ou leur adaptation au combat de nuit ou à l'Ambush. Les Gurkhas, Finlandais, héros, commandos et Partisans sont toujours Stealthy. De telles troupes reçoivent un drm de -1 pour leur dr d'Ambush (11.4).

11.18 LAX [Laxisme]: Une SSR peut pénaliser certaines unités de laxisme pour simuler leur manque de préparation. Tous les personne] Inexpérimentés sont lax. Une unité lax doit ajouter +1 au dr d'Ambush (11.4), au dr de gain de camouflage (12.12), au dr de Search (12.152) et au dr de pertes suite à un Search (12.154).

11.19 CAMOUFLAGE: La FP d'une unité attaquante est toujours divisée par deux quand elle attaque une unité camouflée en CC. Pour cette raison, il rarement sage d'attaquer à la fois des unités camouflées avec des unités non camouflées dans la même attaque en CC. Même si elles sont camouflées, une unité en CC doit révéler sa FP avant que les deux camps ne déclarent leurs attaques dans cette Location. On enlève les Dummies automatiquement avant de désigner les attaques car ils ne peuvent révéler de FP. Une unité cachée doit être placée sur la carte sous un « ? » au début d'une CCPh où elle est dans la même Location qu'une unité ennemie. Une unité perd son camouflage dans le CCPh uniquement si elle fait/dirige une attaque CC [EXC: Ambush réussie; 11.4].

11.2 RETRAIT D'UNE MÊLÉE: Une unité non berserk engagée en Mêlée et qui n'est pas Pin peut tenter de se retirer de la Mêlée en annonçant son intention de le faire (l'ATTAQUANT en premier) au début de la CCPh avant les déclarations de CC des deux camps dans cette Location. Les unités en retrait ne peuvent faire d'attaques en CC et subissent un DRM de -2 pour toutes les attaques en CC faites contre elles pendant cette CCPh [EXC: Infiltration (11.22) et retrait d'Ambush (11.41)]. Le DRM de retrait est de plus modifié en ajoutant un DRM de +1 par unité amie en Mêlée qui ne tente pas de se retirer. Si l'unité qui se retire est un SMC, il peut être attaqué en CC en tant que cible séparée avec un potentiel de défense de 1 sauf s'il se retire avec un MMC, auquel cas il se défend avec lui. Les unités peuvent attaquer à la fois les unités qui se retirent et les unités qui restent en une même attaque en CC, mais le DRM de retrait (et les modifications pour les unités qui restent) ne s'appliquent qu'aux unités en retrait. Une unité en retrait qui n'est pas éliminée ou capturée dans la CCPh réussit à se retirer et, si elle était précédemment camouflée, elle garde son "?" si elle se retire dans un hex qui n'est pas de l'Open Ground (12.14).

11.21 MECANISME DE RETRAIT: Une unité qui se retire pendant la CCPh ne peut porter des SW > à son IPC et doit entrer dans une Location adjacente qui est accessible à cette unité sous les conditions normales d'APH (même si cela demande le placement d'un pion CX; 4.72). La Location de retrait ne peut être occupée par une unité ennemie connue. Si l'unité se retire dans une Location d'une unité ennemie camouflée (et non pas un Dummy), elle est éliminée automatiquement mais une unité ennemie dans cette Location (déterminée par une Sélection Aléatoire) doit perdre son camouflage.

11.22 INFILTRATION: La nature simultanée du CC est momentanément suspendue après un DR naturel de CC de 2/12. Si elle n'a pas déjà été éliminée/capturée/Pin, une unité d'Infanterie/Cavaliers qui obtient un DR naturel de CC de 2 peut se retirer du CC/Mêlée immédiatement dans la même CCPh sans être attaqué, même si elle n'élimine pas les défenseurs (voir aussi les promotions; 18.12). Une unité d'Infanterie/Cavaliers attaquée par un DR naturel de CC de 12 peut de même se retirer du CC immédiatement, en considérant qu'elle n'a pas été éliminée par ce DR de 12. Si elle prend l'option de se retirer, elle doit le faire immédiatement; l'unité ne peut pas attendre de faire sa propre attaque (si elle ne l'a pas encore fait) ou de voir le résultats d'autres attaques avant de partir. Voir aussi le retrait d'Ambush (11.41).



11.3 CC SEQUENTIEL: Il y a trois autres cas où le CC n'est pas simultané; il est plutôt séquentiel, les attaques sont résolues dans un ordre spécifique, et les unités qui sont éliminées avant d'attaquer perdent leur occasion d'attaque. On n'a pas besoin de pré-désigner les attaques séquentielles (c-à-d que le joueur peut observer les résultats de chaque attaque avant de déclarer la suivante), mais les tentatives de retrait de Mêlée (11.2) doivent être annoncées avant que le CC dans cet hex ne soit résolu et elles ne peuvent être annulées.

11.31 CONTRE UN VEHICULE: Toutes les attaques CC prenant place dans une Location contenant un véhicule (même Abandonné) doivent être déclarées séquentiellement (même si le véhicule n'est pas attaqué ou n'attaque pas). Le joueur sans véhicule attaque en premier, mais il ne peut faire qu'une attaque à la fois. Si le seul véhicule impliqué est Abandonné, le joueur qui a possédé en dernier le véhicule est considéré comme le joueur ayant le véhicule. Ensuite chaque camp alterne ses attaques en CC une à la fois jusqu'à ce que toutes les unités dans la Location aient attaqué, soient éliminées ou aient passé. Si des véhicules adverses sont dans la même Location, l'ATTAQUANT fait son attaque en premier, et on alterne ensuite les occasions d'attaque entre les joueurs pour le reste du CC dans cette Location pendant cette CCPh.

11.32 AMBUSH [Embuscade]: Quand un camp ambush l'autre, le camp qui ambush résout toutes ses attaques en CC dans cette Location en premier, jusqu'à ce qu'une Mêlée se développe le Tour de Joueur suivant.

11.33 PRISONNIERS: Les prisonniers tentant d'éliminer leur Guards peuvent résoudre toutes leurs attaques CC en premier (20.55).

11.34 S'il y a plus d'un critère pour une attaque séquentielle dans un CC, la règle ayant le plus haut numéro prend le pas.

EX: Si une Ambush se produit dans un hex de CC contenant un véhicule, le camp qui ambush résout toutes ses attaques en CC dans cet hex en premier pendant cette CCPh. Lors des CCPh suivantes, les joueurs alterneront leurs attaques séquentielles.

11.4 AMBUSH: Quand une unité d'Infanterie *Advance* en CC (à moins quelle ne renforce une Mêlée) dans un hex de bois/bâtiment ou avec/contre une unité camouflée, il peut se produire une Ambush. Avant de déclarer les attaques en CC, les deux joueurs font un dr. Si l'un des joueurs a obtenu un résultat d'au moins 3 < à l'autre, il a réussi à embusquer son adversaire. Le camp ayant le statut d'Ambush en CC obtient un DRM de -1 quand il attaque et un DRM de +1 quand il est attaqué jusqu'à ce que ce CC devienne une Mêlée dans le Tour de Joueur suivant. Le camp ayant un avantage d'Ambush peut aussi garder le camouflage qu'il avait en CC jusqu'à ce qu'il attaque sans éliminer/capturer sa cible. Le camp embusqué perd son camouflage. Le dr de statut d'Ambush est sujet aux drm suivants même si une portion seulement de la force en CC d'un joueur est qualifiée pour l'obtenir.

14183

drm	Cause
+2	Cavaliers, Véhicule, ou dans un Pillbox
+2	Above pion de Bank
+1	Above pion de Panji
+1	AFV BU ou Stun (pour chaque)
+1	CX, Lax, démoralisé, Pin ou berserk (pour chaque)
-1	Stealthy
-2	Camouflé
+x	Modificateur de leadership du meilleur leader Good Order non pin à moins qu'il ne soit seul (10.7) ou que l'une des unités soit berserk.

EX: Un squad Partisan camouflé avec un 8-0 CX Advancent dans une Location occupée par l'ennemi. Le drm d'Ambush pour le joueur Partisan est de -2 (-3 pour le squad camouflé et Stealthy +1 pour le leader CX).

11.41 RETRAIT D'AMBUSH: Une force qui a obtenu l'Ambush a l'option de décliner le CC avant sa résolution, en se retirant immédiatement dans un hex accessible (à moins d'être Pin). Une unité non Pin se qualifiant pour l'Ambush peut aussi se retirer d'un CC automatiquement après avoir résolu toutes les attaques en CC contre et par elle, mais seulement avant que le Mêlée ne se produise.

EX: Un 6-5-8 Advance dans une Location contenant un 4-4-7 camouflé. Le 4-4-7 ne perd pas encore son camouflage (12.14). Les deux joueurs font un dr pour pouvoir établir si une Ambush se produit Comme aucun camp n'est CX, Lax ou Stealthy le joueur russe a un drm de -2 (camouflé) alors que l'allemand n'a pas de drm. Le joueur allemand fait un dr d'Ambush de 3. Si le joueur russe fait un dr naturel d'Ambush 2, il

embusque l'Allemand (11.4). Il obtient un dr naturel de 3 et donc il n'y a pas d'Ambush. Le joueur russe décide maintenant (même si l'Allemand est l'attaquant; 11.12) si son squad camouflé va attaquer en CC. S'il décide d'attaquer, le 4-4-7 perd immédiatement son camouflage (12.14), permettant au 6-5-8 d'attaquer à 3-2. S'il décide de ne pas d'attaquer, l'attaque allemande sera de 3-4 (11.19) arrondie à 1-2 (11.11). Si le DR de CC allemand est un 2 ou 3, le squad russe camouflé est éliminé. Si le DR est un 4, le 4-4-7 perd son camouflage et devient un HS (11.11; 12.14). Une autre DR n'a pas d'effet sur le 4-4-7 camouflé; c-à-d, il ne perd pas son camouflage, n'est pas enfermé en Mêlée (11.15) et est libre de quitter l'hex pendant la prochaine MPh/APh. S'il utilise le mouvement d'assaut ou Advance dans une Location de terrain non dégagé ADJACENTE, il pourrait même garder son camouflage.

11.5 CC CONTRE UN VEHICULE: Une unité d'Infanterie/Cavaliers (seulement) peut attaquer un véhicule dans la CCPh mais n'utilise pas les rapports de force ou les valeur de To Kill imprimées sur la CC comme lorsqu'elle attaque du Personnel. A la place, la valeur de base de d'élimination d'un véhicule en CC est la valeur de Close Combat (CCV) du Personnel l'attaquant. La CCV d'un squad est 5, d'un crew 4, d'un HS 3 et d'un SMC 2. La CCV est modifiée par un +1 pour le génie d'assaut, -1 pour une unité Inexpérimentée, et +1 pour un SMC se combinant avec l'unité d'attaque principale dans la même attaque. Une CCV sujette à une forme quelconque de division par deux de FP (pénalité) est réduite d'un pour chacune de ces pénalités. Si le DR de CC est < à la CCV de l'attaquant, le véhicule est éliminé (et changé en épave en feu si le DR de CC à la moitié du CCV). Si le DR de CC est égal à la CC de l'attaquant, le véhicule est immobilisé. S'il est déjà immobilisé, il prend un TC (D8.11). Deux unités au maximum peuvent se combiner en une seule pour attaquer en CC contre un véhicule et l'une de ces deux unités doit être un MC modifiant la CCV de l'autre unité par un +1. Une seule attaque en CC ne peut affecter à la fois un véhicule et du Personnel (sauf pour les PRC d'un véhicule, qui sont éliminés si le véhicule est détruit). Cependant, avec plusieurs attaquants dans la même Location, une attaque peut être faite contre du Personnel (11.611) et les attaques suivantes contre un véhicule, peut-être avec une meilleure chance de succès grâce à l'élimination du Personnel dans l'attaque précédente.

11.501 ELIMINATION IMPROBABLE: Un DR naturel de CC de 2 donne toujours une chance de succès pour l'attaquant même si un DRM de CC ou un trop petit CCV rend le succès impossible. Quand l'attaquant fait un DR naturel de 2, il peut jeter un troisième dé. Si le dr est un 1, le véhicule est une épave en feu; si c'est un 2, il est éliminé, si c'est un 3 il est immobilisé. Sinon il n'y a pas d'effet. Cependant, quelque soit le résultat du dr, si le DR naturel de 2 aurait donné une immobilisation ou une élimination, ce résultat tient toujours, à moins d'être annulé par un résultat d'élimination ou d'épave en feu avec le dr.

11.51 DRM de CC: Les attaques contre un véhicule non blindé donne un DRM de -3. Une attaque contre un véhicule sans armement MG utilisé donne un DRM de -1. Il y a un DRM de +1 pour chaque HS/crew ennemi, armé, non-démoralisé/non Pin (+2 pour un tel squad) dans l'hex de CC (et qui ne se retire pas) pour chaque attaque à moins qu'ils ne soient BU dans half-track. Il y a un DRM de +2 contre un véhicule en mouvement/non arrêté. On peut aussi appliquer une DRM d'Ambush (11.4) ou de héros (11.24) pour un CC contre un véhicule. Le DRM de leadership ne s'applique à un CC contre un véhicule que lorsque ce leader se combine avec une autre unité dans cette attaque. Voir aussi 11.61.

11.52 CAPTURE D'UN VEHICULE EN CC: Une unité d'Infanterie ne peut pas tenter de capturer un AFV piloté ou un véhicule en mouvement/non arrêté (ou son PRC) mais peut tenter de capturer ou d'éliminer un AFV Abandonné selon 21.2. Un véhicule désarmé, arrêté/non en mouvement et sans Personnel d'escorte est instantanément capturé dans une CCPh où il est seul avec une/plusieurs unité/s d'Infanterie adverse. Si un véhicule non blindé stationnaire a des Passagers et que l'attaquant désire capturer (plutôt que d'éliminer) le véhicule, il doit d'abord attaquer et éliminer/capturer tout le Personnel ennemi dans l'hex, mais doit capturer les Passagers. Si tous les Passagers sont capturés, le véhicule l'est aussi. Les attaquants doivent engager ces Passagers comme un CC normal Infanterie contre Infanterie, mais obtiennent un DRM de -2 pour ses attaques contre les Passagers et DRM de +2 pour les attaques des Passagers contre eux. Ce DRM de -2 est combiné avec le DRM de +1 pour tenter de capturer ces Passagers en CC.

11.6 CC CONTRE UN AFV: Pour qu'un MMC Advance dans une Location contenant un AFV ennemi connu et piloté, il doit d'abord passer un PAATC (un échec Cloue l'unité).

Les SMC, les Fanatiques et les berserks sont exemptés de ce PAATC. Un leader peut utiliser son modificateur de leadership pour aider des unités dans la même Location avec leur PAATC respectifs même s'il n'Advance pas dans cette Location lui-même. Toutes les unités d'Infanterie Inexpérimentées doivent passer un ITC plutôt qu'un TC pour pouvoir faire une Advance dans



A

la Location d'un AFV ennemi piloté. Une fois dans la même Location qu'un AFV ennemi pendant la CCPh, il n'est plus nécessaire de passer des PAATC pour pouvoir l'attaquer en CC. Une unité qui réussit un PAATC Advance immédiatement dans la Location de l'AFV; il ne peut pas attendre le résultat d'une autre unité avant de décider s'il désire ou non faire une Advance. On n'a pas besoin de pré-désigner les tentatives de PAATC.

11.61 DRM D'ATTAQUE CONTRE UN AFV: Une attaque en CC contre un AFV OT ou partiellement blindé (CE ou non) donne un DRM de -2. Une attaque contre un AFV CE donne un DRM de -1. La BMG d'un AFV ne peut pas être utilisée en CC même si c'est le MA, mais sert à annuler le DRM d'un véhicule se défendant sans MG (11.51). Un AFV immobile subit un DRM de CC de -1. Le DRM de -1 d'immobilité ne s'applique qu'une fois même si l'AFV subit plus d'une condition d'immobilisation. Voir aussi 11.51.

11.611 PRC: Les PRC d'un véhicule détruit en CC sont éliminés sans aucune chance de survie. Cependant les Riders peuvent être attaqués séparément dans une attaque en CC Infanterie contre Infanterie. Ils subissent un DRM de CC de +1 quand ils attaquent et de -1 quand ils sont attaqués. Tous les autres PRC ne peuvent pas être attaqués séparément en CC [EXC: *Capture de Passagers; 11.52*] et doivent partager le sort de leur véhicule.

11.612 AF: On ne tient pas compte de l'AF d'un AFV en CC.

11.62 ATTAQUES EN CC D'UN AFV CONTRE UNE/PLUSIEURS UNITÉ/S D'INFANTERIE: Un AFV attaque habituellement Une unité d'Infanterie/Cavaliers avec la CCT et uniquement avec ses FP d'AAMG (qui ne sont habituellement utilisables que par un AFV CE, ou par un Rider héroïque; 15.23) et/ou avec ses facteurs de CMG (à moins que cette CMG ne peut tirer qu'à travers le VCA comme l'indique le pion par « CMG : VCA only »; D1.82). Les seules autres façons d'attaque en CC d'un AFV sont avec ses facteurs de RMG, ses Riders, les Passagers CE d'un half-track, ou un système d'arme de défense rapprochée. Un AFV peut combiner ses FP de CMG, RMG, Passagers de half-track, et d'AAMG en une ou plusieurs attaques combinées, ou les utiliser séparément en différentes attaques. De telles FP sont utilisées pour former des rapports contre le CCV du défenseur, utilisent les nombres noirs de la CCT, et ne sont jamais augmentées quelque soit les conditions, bien qu'elles puissent être divisées par deux si le véhicule est en mouvement/contre une unité camouflée/par une unité Pin (cumulable), ou annulée (voir Choc; C7.42 et Stun; D5.34). La ROF multiple ne s'applique jamais en CC, pas plus que les pénalités ou restrictions d'Intensive Fire.

11.621 ARMES LEGERES DE CREW: Chaque fois qu'une unité attaque en CC un véhicule piloté non Abandonné qui n'est ni choqué ni Stun et obtient un 12 naturel, l'unité attaquante subit une Réduction.

11.622 SYSTEME D'ARME DE DEFENSE RAPPROCHEE: Dès Juillet 44, certains AFV allemands furent équipés d'un projecteur anti-Personnel de défense rapprochée (Nahverteidigungswaffe) sur le toit de leur tourelle. Il peut être utilisé pour faire une attaque HE sur l'IFT si l'AFV est BU, mais seulement pendant la CCPh après que l'AFV ou son Personnel d'escorte a été attaqué dans cette CCPh (11.31). [EXC: *Un AFV peut tirer avec le Nahverteidigungswaffe avant d'être attaqué s'il se qualifie pour l'Ambush; 11.4*]¹⁶. Un AFV ayant cette capacité est identifié par le symbole "sN" au dos du pion. S'il tire (voir D13.3), il doit attaquer toutes les cibles non blindées dans la Location (en incluant le Personnel ami/PRC Vulnérables/véhicules non blindés) avec 16 FP sur l'IFT. Un système d'arme de défense rapprochée ne peut être combiné avec une autre forme de FP. Il n'y a pas besoin de faire un DR de To Hit, mais si le DR naturel d'IFT est > à sa valeur d'usage, il n'y a pas d'effet (D13.34). Malgré l'utilisation de l'IFT, les SMOKE et autres LOS Hindrance ne s'appliquent jamais à la résolution d'une telle attaque.

EX: Trois 4-4-7 et un 8-1 désirent faire une Advance dans un hex d'Open Ground contenant un PzTVJ BU, mobile et stationnaire. Chaque squad (aidé par le leader) fait un DR 8 pour son PAATC (11.6) permettant aux quatre unités de faire une Advance dans l'hex de l'AFV pendant cette Aph. Dans la CCPh qui s'ensuit, les Russes attaqueront en premier car le CC contre un véhicule est séquentiel (11.31). Le squad A et le leader font la première attaque pour un CCV de 6. Le seul DRM applicable est le modificateur de leadership du 8-1 et donc le char sera immobilisé sur un DR naturel de 7, éliminé sur un DR 6 et prendra feu sur un DR 3 (11.5). Le DR naturel est 7 et le tank est donc immobilisé. Le crew doit passer immédiatement un TC (D5.5) qu'il passe avec un DR 5. C'est maintenant le tour du tank d'attaquer et il le fait avec son système d'arme de défense rapprochée en attaquant avec 16 FP sur l'IFT (11.622). Le DR d'IFT est 7 donnant un 2MC contre les quatre unités russes. Le leader russe démolise ainsi que les squads A et C, mais aucun LLTC n'est demandé (11.141). C'est maintenant au tour du Russe d'attaquer à nouveau avec le dernier squad non démolisé lui restant. Le CCV du squad est de 5, mais comme le tank est immobilisé, le Russe obtient un DRM de -1. Il peut immobiliser l'AFV pour qu'il prenne un autre TC (D5.5) sur un DR naturel de 6, ou l'élimine sur un DR naturel 5. Cependant il obtient un 7 et c'est encore le tour de l'Allemand d'attaquer. Cette fois il a 5 FP avec sa MG coaxiale qui est tout ce qu'il a pour attaquer. La MG de caisse n'est pas utilisable en CC et l'AAMG ne peut tirer que si

le tank est CE (11.62). Néanmoins, il a le choix d'attaquer à 1-1 (5-5) contre le squad B ou C, 1-2 (5-10) contre les squads B et C, 1-2 contre le squad A et le leader, ou 1-4 (5-16) contre les quatre unités. Il choisit d'attaquer les quatre unités à 1-4 principalement parce qu'il obtient un DRM de -2 contre les trois unités démolisées (11.16). Son DR naturel de 5 fait une Réduction parmi les trois unités démolisées; le squad B n'est pas affecté. Un DR de Sélection Aléatoire (A.9) Réduit le squad A en un HS et blesse le leader.

A ce moment, la CCPh est terminée puisqu'aucun camp n'a d'unités qui n'ont pas déjà été utilisées dans cette phase. Comme l'AFV allemand immobilisé ne peut pas se déplacer, il retiendra les quatre unités rosses en Mêlée jusqu'à la prochaine CCPh où de nouvelles attaques et tentatives de retraits de Mêlée pourront être accomplies.

11.7 RETRAIT D'AFV D'UN CC: Un AFV mobile n'est jamais retenu en Mêlée et peut en sortir normalement pendant son MPh. Un AFV immobile ou un AFV qui choisit de rester dans un hex où il a commencé son tour avec une/plusieurs unité/s d'Infanterie/Cavaliers ennemie connue ne peut tirer seulement que contre une/plusieurs unité/s d'Infanterie/Cavaliers ennemie dans cet hex (7.212), doit utiliser le cas E de To Hit pour les tirs d'artillerie. Même si un véhicule ne peut être retenu en Mêlée, il retient toute unité d'Infanterie ennemie connue occupant la même Location après une CCPh tant qu'il reste dans l'hex (à moins d'être en mouvement).

11.71 AUTRES RETRAITS D'UN CC: Les unités de Cavaliers, les cyclistes, les skieurs, les véhicules mobiles et leurs PRC survivants au round initial ne sont pas obligés de rester en Mêlée. Ces unités ont le choix de descendre pendant leur prochaine MPh et de rester en Mêlée sans leur handicap précédent, ou de sortir de Mêlée dans leur mode monté normalement pendant la MPh. Si elles descendent, leur forme de transport reste avec elles et peut être capturée [EXC: *un AFV piloté ne peut jamais être capturé*]. Quand une des unités de l'ATTAQUANT quitte la Mêlée, il doit déclarer si une unité restera en arrière pour préserver la Mêlée. Si aucune unité amie ne reste en arrière pour retenir les ennemis en Mêlée, ces unités ennemies sont libérées de la Mêlée et peuvent faire un Defensive First Fire contre les unités en mouvement dans l'un des hexes ADJACENTS quand elles sortent.

11.8 STREET FIGHTING [Combat de rue]: Un véhicule sur un hex de Route et ADJACENT à un hex de bâtiment sur les deux cotés de la Route est spécialement vulnérable au CC dans cet hex¹⁷. Toutes les unités d'Infanterie avançant dans cette Location de Route depuis le niveau du sol de l'un de ces bâtiments adjacents se qualifient automatiquement pour les bénéfices d'Ambush même si le véhicule est accompagné par du Personnel d'escorte. L'unité(s) serait déplacée sur le véhicule dans l'hex de Route pour faire son CC et après ce CC reviendrait dans la même Location d'où elle est partie. Si elle est démolisée par un système d'arme de défense rapprochée, elle ne reviendrait pas dans sa Location de bâtiment et subirait l'attaque d'IFT quand elle est sur la Route. De plus, un véhicule dans un tel hex de Route peut être attaqué par un tir de réaction (D7.2) de la part d'une/plusieurs unité/s d'Infanterie au niveau du sol dans ces bâtiments comme Defensive First Fire ou Subsequent First Fire. Le tir de réaction est identique au Street Fighting sauf que le véhicule ne peut pas riposter; c-à-d qu'il n'a pas d'option de CC pendant le tir de réaction (bien que les Armes Légères de crew s'appliquent; 11.621). Un véhicule en Bypass stationnaire ou utilisant le VBM subit aussi les règles de Street Fighting pour toute attaque venant d'une/plusieurs unité/s d'Infanterie dans l'obstacle Bypassé de leur hex. Les obligations normales de PAATC (11.6) s'appliquent dans tous les cas.

12. CAMOUFLAGE

12.1 Le camouflage¹⁸ se réfère à une condition où les unités ne sont pas vues par d'autres unités en jeu même si le joueur omniscient peut voir la présence physique des pions dans un hex. Pour simuler l'incapacité de l'adversaire de voir ces unités, on place un pion de camouflage "?" au dessus de telles unités pour overlay leur vraie nature et pour leur donner plusieurs avantages. Aucune unité ne peut être camouflée plus d'une fois à un moment donné, bien que l'on puisse placer un ou plusieurs pions de Dummies (12.11) au-dessus d'une unité. Généralement parlant, la perte de "?" peut se produire par une action accomplie dans la LOS d'une unité ennemie terrestre Good Order, alors que le gain d'un "?" peut être empêché dans la LOS d'une unité ennemie terrestre non-démoralisée (incluant des Dummies). Notez la distinction: Good Order pour la perte de "?"; non démolisées (ou Dummies) pour empêcher le gain de « ? ». Un véhicule qui n'a pas de crew inhérent, ni de Passagers ou de Riders, est considéré comme démolisé pour la perte ou le gain de « ? » (un tel véhicule ne peut jamais forcer la perte ni empêcher le gain de « ? »).



12.11 UNITE ENNEMIE CONNUE/DUMMY [Leurre]: Une unité ou une pile d'unités sous un « ? » n'est pas une unité ennemie connue et ne peut être inspectée par le joueur adverse. Si un hex contient à la fois des unités camouflées et non camouflées, les unités non camouflées doivent être placées au-dessus. Si un scénario donne un certain nombre de "?" disponibles pour le placement au début du scénario, ces "?" peuvent être empilés l'un au-dessus de l'autre pour agir comme des Dummies, donnant ainsi la fausse impression d'une pile de vrais pions sous un "?". Une pile de Dummies ne contenant pas de véritables unités peut se déplacer comme si elle en contenait une (même en utilisant le bonus de leader ou de pas de course), mais elle est enlevée si elle se déplace sans mouvement d'assaut (ou en Open Ground) dans la LOS d'un ennemi Good Order selon 12.14. Un Dummy de taille $\frac{5}{8}$ peut être un canon placé ou un véhicule. Avant d'annoncer une attaque de mine exposée par le mouvement d'une pile recouverte d'un « ? », le DEFENSEUR peut forcer l'ATTAQUANT à révéler une unité réelle de la pile pour montrer qu'une véritable force existe là. S'il ne peut pas, la pile de Dummies est enlevée. On ne peut créer des Dummies que pendant le placement initial et parmi les « ? » désignés par l'OB comme renforts pendant leur tour initial d'entrée. Plusieurs unités camouflées peuvent se combiner en une pile camouflée mais on doit enlever le « ? » du haut de toutes les piles sauf de celle d'origine. Une pile camouflée sous un seul « ? » peut être séparée en plusieurs piles; chaque nouvelle pile reçoit un « ? » que l'on place au-dessus d'elle. Une SW ou une autre « non-unité » sous un « ? » ne peut être déplacée sauf quand elle est transportée par une unité réelle.

12.12 PLACEMENT: Le joueur se plaçant en premier dans un scénario le fait hors de vue de son adversaire, et après avoir placé ses unités régulières, il ne peut placer que les « ? » donnés par le scénario au début, mais uniquement dans les terrains de camouflage (bois, Rubble, bâtiment, broussaille, champ de blé, marais ou verger). Après que son adversaire se soit placé de la même manière, chaque unité non camouflée (des deux camps) qui est soit hors de LOS de toutes les unités ennemies non démoralisées dans les 16 hexes d'elle, ou 17 hexes de toutes ces unités, peut recevoir un « ? » qui ne soit pas donné par le scénario [EXC: On ne peut placer qu'un « ? » de ce type par pile]. Donc, si un camp commence sans forces sur la carte, l'autre camp peut placer un « ? » sur toutes ses unités après les avoir placées (avant que l'adversaire ne puisse voir la carte). Ensuite, on peut placer un « ? » sur toutes les unités non camouflées avant qu'elles n'entrent sur la carte la première fois. Pendant le jeu (et en plus de toutes les autres restrictions; voir 12.121), une unité d'Infanterie ne peut gagner un « ? » que si elle n'est pas camouflée et est Good Order, et uniquement à la fin de son propre Tour de Joueur. Une unité ne peut jamais gagner de « ? » quand elle est démoralisée ou berserk, car une telle unité n'est pas Good Order.

12.121 TABLE DE PERTE/GAIN DE CAMOUFLAGE: Les situations spécifiques qui permettent le gain de « ? » (ou causent la perte de « ? ») se trouvent dans la table de camouflage. Pour savoir si une unité particulière Good Order et non camouflée peut gagner un « ? » à la fin de son Tour de Joueur, déterminez la catégorie de l'unité sur la table, si elle est ou non dans la LOS d'une unité ennemie terrestre non démoralisée (et dans ce cas, la distance vers la plus proche unité ennemie ayant une LOS), et si elle occupe ou non un terrain de camouflage. Croisez ces faits pour trouver le triangle approprié; les lettres dans ce triangle représentent les cas qui indiquent les situations spécifiques où une unité peut gagner un « ? ». Toutes les situations indiquées ne s'appliqueront pas nécessairement à cette unité dans les circonstances présentes mais, si l'une d'elles s'applique, cette unité peut recevoir un « ? ». La table de camouflage prend toujours le pas sur les règles (pe, une cause peu courante de perte de « ? » peut être mentionnée dans la table de camouflage même si elle a été omise dans les règles).

EX: A la fin de son Tour de Joueur, un squad d'Infanterie non camouflé est hors de vue de toutes les unités ennemies non camouflées et se trouve dans un bois. En vérifiant sur la table de camouflage, le cas applicable se trouve en J.

Donc le squad peut gagner un « ? » s'il est Good Order. Si une unité terrestre ennemie non démoralisée (en incluant un Dummy; voir "Unité" dans l'index) dans les 16 hexes du squad a une LOS sur lui, il peut ne pas devenir camouflé (cas "INA").

12.122 dr DE CAMOUFLAGE: Il y a deux cas pour lesquels un dr doit être effectué pour déterminer si un « ? » peut être gagné. Ce sont:

- Une unité d'Infanterie (n'utilisant pas de canon) se trouvant dans les 16 hexes d'une unité terrestre ennemie non démoralisée et hors de LOS de toutes les unités terrestres ennemies non démoralisées (voir les applications du cas K de la table de camouflage);
- Une unité au-delà de 16 hexes de toutes les unités terrestres ennemies non démoralisées mais dans la LOS d'au moins une d'entre elle, et se

trouvant dans un terrain de camouflage (voir l'application du cas 1 de la table de camouflage).

Une telle unité ne peut recevoir un « ? » qu'en faisant un dr final de camouflage 5. Dans une pile, la vérification doit être faite pour chacune des unités la composant avec un dr différent pour chaque unité. Le dr de camouflage subit les drm cumulables suivants :

DRM	Cause
+X	X est le US# de l'unité ou de son Gun/Horse
+Z	Z est le leadership du meilleur leader dans la même Location à moins qu'il ne soit seul (10.7)
+1	Lax
-Y	Y est le DRM de TEM et d'Hindrance de la Location occupée (tous les TEM d'hexside/Height Advantage sont NA)
-1	Stealthy
-2	Japonais (G1.63)

EX: A la fin de leur Tour de Joueur, un squad russe, un HS, un héros et un 8-1 occupent une Location d'Open Ground hors de LOS de toutes les unités terrestres allemandes mais sont quand même dans les 16 hexes de l'une d'entre elles. On applique donc le cas K de la table de camouflage. Sur un dr naturel de 4, le squad ne réussit pas à gagner de "?" (4 [dr] +3 [US#] -1 [Leadership] > 5). Sur un dr naturel de 5, le HS ne réussit pas à gagner de "?" (5 [dr] +2 [US#] -1 [Leadership] > 5), ainsi que le leader (5 [dr] +1 [US#] > 5) puisque le leader ne peut jamais modifier son propre DR. Le héros gagne automatiquement un « ? » même sur un dr de 6 (6 [dr] +1 [US#] -1 [leadership] -1 [Stealthy] = 5). Si cet exemple se passait dans un hex d'Open Ground avec un pion de SMOKE dispersée, le plus haut dr naturel permettant de gagner un « ? » aurait été accru de 2.

12.13 EFFET: Tous les tirs et CC contre une unité camouflée sont divisés par deux en tant qu'Area Fire [EXC: FP résiduelle, OBA, artillerie, Sniper et attaques de champs de mines]. Les attaques d'artillerie appliquent le DRM du cas K de To Hit plutôt que de diviser par deux la FP d'un coup au but. Les effets d'un Area Fire se cumulent avec les autres causes d'Area Fire. Si une Location visée contient à la fois des unités camouflées et non camouflées, on doit résoudre pour chaque type les attaques pouvant les affecter, en utilisant une colonne de FP différente (ou une valeur de To Hit différente pour l'artillerie), mais avec le même DR. Voir aussi 12.16 et 12.2; pour les effets du camouflage en CC, voir 11.19 et 11.4-4.1.

EX: Un 4-6-7 camouflé tire sur un hex de bois à 5 hexes de lui contenant un 4-4-7 camouflé et un 6-2-8 non camouflé; le « ? » du 4-6-7 est immédiatement perdu (cas B de la table de camouflage). Le joueur allemand obtient un DR naturel d'IFT de 4 qui devient un DR final de 5 à cause du TEM. Cela donne un 1MC pour le 6-2-8 sur la colonne 4 FP et un NMC pour le 4-4-7 camouflé sur la colonne 2 FP. Quelque soit le résultat du MC, le 4-4-7 perd son « ? » (cas A de la table de camouflage). Dans le cas d'une unité cachée, son propriétaire (ou l'arbitre) doit faire un calcul mental et doit révéler l'unité si elle est affectée.

EX: Un canon allemand de 75mm tire à 7 hexes de distance sur un hex de bois contenant un 4-4-7 camouflé et un 6-2-8 non camouflé. La valeur de To Hit finale pour une unité non camouflée est 6 (7 [valeur de To Hit de base] -1 [TEM du bois]), et pour une unité non camouflée de 4 (même calcul avec -2 [cible camouflée]). Si le joueur allemand obtient un 5 pour son DR final de To Hit, il touche le 6-2-8 non camouflé et résout son tir avec un DR sur la colonne 12 de l'IFT. L'unité camouflée n'est pas touchée et ne subit pas l'attaque sur l'IFT. Si elle avait été touchée, elle aurait subi une attaque sur la colonne 12, en perdant son « ? » si l'attaque avait causé un PTC ou un meilleur résultat.

12.14 PERTE DE CAMOUFLAGE : Les situations spécifiques qui causent la perte d'un « ? » sont indiquées sur la table de camouflage, et sont déterminées en utilisant les principes de 12.121; notez cependant qu'une LOS nécessaire pour causer la perte de « ? » doit venir d'une unité terrestre ennemie Good Order (et non simplement non démoralisée). Quand une unité perd son camouflage (voir 12.31 pour la perte de HIP), on enlève ses « ? » immédiatement. Quand une unité démoralise ou est blessée/Réduite, elle perd ses « ? », sans tenir compte de la distance où se trouve l'ennemi et même si elle est hors de LOS de toutes les unités ennemies. Quand ce qui suit se produit pour une unité camouflée dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order (quelque soit la distance), elle perd son « ? »:

- devient berserk/overstackée,
- est attaquée par un résultat donnant au moins un PTC (ou son DR correspondant contre un véhicule; (2.12) sur l'IFT [EXC: Attaques de mines AP; B28.411],
- est attaquée par un Sniper (dr de 1 ou 2; 14.3)

Le « ? » d'une unité camouflée est aussi perdu immédiatement si elle fait l'une des actions suivantes dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good



A

Order dans les 16 hexes (de telles vérifications de LOS sont gratuites, ne demandent pas d'attaques et ne donnent pas de pénalité pour une LOS bloquée):

- utiliser le mouvement non-assaut,
- se déplacer/faire une Advance dans un hex d'Open Ground (définit selon 10.531),
- être blessé ou Réduit
- diriger un tir, tirer ou être désigné comme tireur en Opportunity Fire pendant une phase de tir,
- attaquer en CC [EXC: une Ambush qui élimine/capture les unités en défense; 11.4], une unité d'Infanterie/Cavaliers tentant d'entrer dans sa Location (voir 12.15) pendant la MPh/RtPh.

Cette liste n'est pas exhaustive; voir la table de camouflage pour les autres causes et conditions de perte de « ? ».

Une unité d'Infanterie camouflée peut garder son camouflage pendant le mouvement d'assaut ou pendant l'Advance si elle entre dans un hex de terrain non dégagé même ADJACENT à une unité ennemie Good Order, ou même si elle Advance en CC dans sa Location (ou si une unité Advance dans sa Location). Son propriétaire peut volontairement enlever un camouflage à n'importe quel moment pendant son Tour de Joueur ou celui de son adversaire. Si la seule unité terrestre ennemie dans la LOS est elle-même camouflée quand une unité ennemie camouflée fait une action causant la perte de camouflage (autre qu'être Réduit/blessé ou de démoraliser), l'unité ennemie doit perdre momentanément son "?" (pour prouver que ce n'est pas un Dummy) si elle choisit de forcer l'unité amie à perdre le sien, la perte momentanée de camouflage de cette unité étant instantanément regagnée. La présence d'une LOS Hindrance ou d'un DRM défensif (tel que le TEM ou le changement de CA) dans la LOS d'une unité camouflée empêche la perte de son camouflage. Dans ce cas, la perte de camouflage d'une unité ne cause pas nécessairement celle des autres unités dans la même Location.

EX: (Illustration de la p.A27) Les squads russes camouflés sont en IN2 et P3. Le squad russe en N2 (même s'il est en ce moment dans la LOS du squad allemand en M4) peut se déplacer en O3 et P3 sans perdre son camouflage car les hexes où il dépense ces MF ne sont pas dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order dans tes 16 hexes. Si le bâtiment en N2 était un foxhole ou un Pillbox contenant le squad russe, il perdrait son « ? » car il dépense des MF en Open Ground en N2 dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order, même s'il utilise le mouvement d'assaut pour entrer en O3 (4.61): cas B de la table de camouflage. Le squad russe camouflé en P3 peut tirer sur le squad allemand démoralisé en N4 sans perdre son « ? » (sauf momentanément pour vérification) car il n'y a pas d'unité terrestre ennemie Good Order dans sa LOS dans les 16 hexes. Le squad camouflé en N2 aurait perdu son camouflage s'il avait tiré sur l'Allemand en M4 (cas B), même si ce tir avait démoralisé ou éliminé le squad allemand, car l'Allemand était Good Order au moment de l'attaque. Cependant, il peut regagner son « ? » à la fin de son Tour de Joueur s'il est Good Order et s'il n'y a pas d'unité terrestre ennemie non démoralisée dans sa LOS et dans les 16 hexes (cas J).

EX: Un 4-6-7 Allemand camouflé, à 12 hexes (et dans la LOS) d'un 4-4-7 Good Order, utilise le mouvement non-assaut dans un hex de cimetière contenant un camion avec un passager HS. Le 4-6-7 perd son « ? » (cas A de la table de camouflage), alors que le camion et son passager n'aurait même pas pu être camouflés (cas H). Une HMG russe dirigée par un leader fait plus tard un Final Fire dans l'hex de cimetière à une distance de 18 lieues; cette attaque a 1 1/2 FP contre le 4-6-7 (6 [FP de la MG] + 1/2 [Longue distance] x 1/2 [traîtée comme une cible camouflée (direction de tir obligatoire; 9.4)]), a 3 FP contre le camion et son passager (puisque la pénalité de direction de tir obligatoire ne s'applique qu'aux unités d'Infanterie). Si le 4-4-7 n'était pas Good Order (ou pas présent), le 4-6-7 n'aurait pas perdu son "?" quand il s'est déplacé (puisque la plus proche unité ennemie Good Order ayant une LOS sur elle serait l'unité russe utilisant la HMG à 18 hexes, rendant ainsi applicable le cas E de la table de camouflage pour la détermination de la perte de "?", plutôt que le cas A), alors que le camion et son passager resteraient toujours non camouflés (le cas H s'appliquerait quand même à plus de 16 hexes), donc l'attaque de la MG affecterait quand même ces unités avec 1 1/2 FP et 3 FP respectivement.

12.141 ACTIONS: Les autres activités qu'une unité camouflée peut faire [EXC: Utilisation d'une radio ou d'un téléphone de campagne; passer un PAATC; tenter la réparation d'une SW ou d'un canon; repérer; application du leadership sur le PAATC d'une autre unité camouflée [EXC: 12.41] causent la perte du camouflage si cette unité est à ce moment dans la LOS et dans les 16 hexes d'une unité terrestre ennemie Good Order. Les tentatives d'Entrenchment, pour mettre le Feu, pour se Déployer, pour se Recombiner, pour faire un Sniper Check ou de PF/MOL/ATMM, pour Rallier une unité démoralisée, pour tenter un dégagement, pour changer de CA, pour appliquer un leadership pour autre chose qu'un PAATC, ou pour placer des grenades SMOKE sont des exemples d'actions faisant perdre le camouflage. Un Snap Shot n'est pas suffisant pour que l'unité en mouvement perde son camouflage à moins que l'attaque ne génère un résultat PTC ou un meilleur résultat.

12.15 DETECTION: On peut aussi perdre le camouflage par une tentative de mouvement ennemi (et non d'Advance) dans la Location d'une unité camouflée. Quand une unité d'Infanterie ennemie non berserk ou une unité de Cavaliers ne chargeant pas tente de se déplacer pendant la MPh dans une Location contenant une unité camouflée [EXC: Bypass ; 12.151] le DEFENSEUR doit immédiatement révéler au moins une unité camouflée dans cette Location et donc forcer l'unité en mouvement à revenir (même d'une entrée de Location de fil barbelé) sur la dernière Location occupée avant d'entrer dans cette Location [EXC: les unités pouvant entrer dans une Location ennemie pendant la MPh: 4.14] où elle finira sa MPh et subira peut-être des Defensive First Fire (ou dans le cas d'une unité Déroutant qui sera éliminée ou capturée pour échec à la Déroute ; 10.533). Si l'ATTAQUANT est camouflé, le DEFENSEUR peut (avant de révéler une unité) le forcer à révéler une unité réelle de sa pile; si l'ATTAQUANT ne peut pas le faire, sa pile Dummy est enlevée. Les MF dépensés pour tenter de se déplacer dans la Location d'une unité camouflée sont quand même utilisés, mais on considère qu'ils ont été dépensés dans la Location où l'unité est revenue; une telle rentrée cause l'attaque d'une FP résiduelle déjà existante dans cette Location, même si elle a déjà attaqué l'unité dans cette phase. De même, une unité forcée de revenir dans un FFE ou un champ de mines est à nouveau attaquée par ce FFE ou ce champ de mines quand elle rentre dans cette Location. Une unité forcée de revenir dans une Location de fil barbelé est placée sous le pion de fil barbelé. Une unité forcée de revenir dans une Dépression est placée DANS la Dépression, et non en Crest Status. Une unité forcée de revenir dans une Location d'Entrenchment ou de cratères d'obus ne bénéficie par du TEM pour les Defensive First Fire qui s'ensuivent, bien qu'on puisse l'utiliser pour le Defensive Final Fire et pour les attaques subséquentes. Une unité forcée de revenir dans sa Location précédente ne peut être attaquée (même par un champ de mines ou par un FFE) pendant sa brève période dans la Location de l'unité camouflée, mais peut subir un Snap Shot ou un autre First Fire (voir C.5C) quand elle revient sur sa Location précédente. On utilise la Sélection Aléatoire pour déterminer laquelle des unités doit perdre son camouflage, mais toutes les unités cachées doivent être placées sur la carte sous un "?" avant la Sélection Aléatoire. Si le DEFENSEUR est incapable de révéler une unité réelle dans cette Location parce qu'il n'en a pas, il enlève tous ses "?" et l'unité en mouvement peut continuer son déplacement de cette Location sans avoir été forcée d'en sortir. Si la seule unité révélée est un SMC, l'ATTAQUANT peut, à son option, tenter immédiatement un OVR d'Infanterie (4.15) si possible, forçant ainsi le DEFENSEUR à révéler immédiatement une autre unité réelle dans la Location (s'il en a une).

12.151 BYPASS: Une unité camouflée dans un bois/bâtiment ne perd pas nécessairement son statut du fait d'une/plusieurs unité/s d'Infanterie adverse utilisant un Bypass dans cet hex. Une unité d'Infanterie adverse doit tenter réellement d'occuper l'obstacle et la Location de l'unité camouflée (et cela n'est pas volontairement fait pendant le Bypass) pour provoquer une perte de camouflage. Cependant, si un Defensive Fire, la présence d'autres unités inconnues dans l'hex de sortie prévu, ou d'autres circonstances forcent une unité d'Infanterie en Bypass (ou une autre unité d'Infanterie qui finit légalement sa MPh dans la même Location) à finir sa MPh prématurément dans la Location de Bypass avec une unité camouflée, tous les camouflages dans cette Location sont perdus. Les unités du DEFENSEUR précédemment camouflées peuvent utiliser le TPBF contre des unités dans la même Location et bénéficient aussi [EXC: Si les cibles sont déjà Pin; 7.83] du DRM de -2 pour le FFMO et FFNAM à moins que le Bypass ne traverse autre chose que de l'Open Ground (tel que I9-H8 dans 219). Le DRM de FFMO et le manque de TEM ne s'applique aux unités dans une Location d'obstacle que si elles le Bypassent au moment du First Fire (pe, une unité berserk entrant dans la même Location sans Bypass ne subirait que le FFNAM et le TEM normal de cette Location). Pendant le Final Fire, les unités en mouvement bénéficieraient du TEM plein pour l'obstacle et peuvent attaquer ensuite dans leur AFPh (Area Fire & TPBF) si elles en sont capables. Les survivants ne sont pas tenus en Mêlée après la CCPh et peuvent donc Dérouter dans la RtPh. Marquez cette pile avec un pion CC pour indiquer que les règles de Mêlée ne s'appliquent pas encore. Un AFV utilisant le VBM dans l'hex peut être attaqué par le tir de réaction (D7.2).

12.152 SEARCH [Fouille]: Quand un MMC d'Infanterie ou de Cavaliers Good Order (ou une pile en mouvement contenant 1 MMC) fini son mouvement, il peut tenter de révéler des unités camouflées (/Champs de mines; 12.33) dans les hexes Accessibles en dépensant un MF supplémentaire dans son hex et en faisant un dr de Search, pourvu que toutes les unités faisant la tentative ne sont pas Pin et n'utilisent pas le mouvement d'assaut. Quelque soit le résultat, cette unité ou pile en mouvement est TI pour le reste du Tour de Joueur. Le dr final indique le nombre d'hexes



accessibles au choix de l'ATTAQUANT où l'unité/pile ne peut effectuer de Search. De tels hexes peuvent inclure ceux où l'ATTAQUANT sait qu'il n'y a pas d'unités cachées (tels que des hexes d'Open Ground ou des hexes qu'il vient de traverser). On modifie le dr ainsi :

- 1 Par unité Stealthy en Search
- 1 Par équivalent d'HS > un HS en Search
- + x Facteur de leadership du meilleur leader participant
- + 1 Pour chaque unité en Search Lax ou CX (pour chaque condition)
- + 2 Contre des Japonais [EXC : seulement contre un building/rubble] (G1.63)

On révèle automatiquement les contenus de tous les hexes recherchés (en incluant toutes les Locations supérieures de ces hexes), la présence des champs de mines inclus (mais pas leur type et leur force) et les bâtiments fortifiés. Toutes les unités camouflées révélées perdent leur « ? » (et les unités cachées sont placées sur la carte avec un « ? »).

12.153 NETTOYAGE [Mopping Up]: Pendant sa PFPh, un MMC d'Infanterie armé Good Order dans un bâtiment de plusieurs hexes/plusieurs niveaux (Note: Chaque hex (et non Location) d'une Rowhouse doit être nettoyé séparément) ne contenant aucune unité ennemie non camouflée ou non cachée, peut déclarer devenir TI pour pouvoir s'assurer du bâtiment, pourvu qu'il soit dans les deux hexes de chaque Location de niveau du sol du bâtiment qu'il ou qu'une unité amie ne contrôle pas réellement (26.11). Si nécessaire, deux unités ou plus peuvent déclarer simultanément un Nettoyage (pe, pour qu'ensemble il n'y ait aucun hex de Location au niveau du sol de ce bâtiment que leur camp ne peut nettoyer). On place immédiatement sous un "?" les unités cachées dans ce bâtiment, et on enlève les Dummies ennemis. S'il ne reste pas d'unités ennemies camouflées, on considère que le bâtiment est sûr, et toutes les unités ennemies démoralisées qui s'y trouvent se rendent immédiatement aux unités de l'ATTAQUANT de leur choix dans le bâtiment sans tenir compte de leur proximité. On peut tenter de nettoyer chaque bâtiment une fois par tour, mais on peut le tenter même si aucun escalier n'est disponible pour atteindre les étages supérieurs. Une Location en Rubble/en Blaze d'un bâtiment ne fait pas partie du bâtiment pour le Nettoyage. Une fois qu'un camp utilise le Massacre/No Quarter (20.3-4) il ne peut plus utiliser le Nettoyage.

EX: (Illustration de la p.A28): 2 squads allemands occupent le niveau du sol de F5 et F6 du bâtiment IG6 qui contient une unité russe démoralisée au niveau 1 de F6. Le squad allemand en F5 déclare un Nettoyage dans sa PFPh et devient TI. Si on ne trouve pas d'unités cachées dans le bâtiment, le squad russe démoralisé devra se rendre. Cependant, on place sous un "?" un squad russe caché avec un 9-1 en G6 et donc limité démoralisée ne se rend pas, et le Russe peut faire un dr pour faire des pertes de Search avec un dr de -2 (-1 [leader] -1 [HS supplémentaire]). D obtient un dr naturel 3, le squad allemand TI sera Réduit à un HS.

12.154 PERTES SUITE A UN SEARCH: Si une Location qui est recherchée/nettoyée contient une unité armée Good Order/champ de mine/FF résiduelle/zone d'explosion d'un FFE HE, ou si le DEFENSEUR a une capacité de booby trap (B28.9), le DEFENSEUR peut faire un dr pour faire des pertes aux unités en Search/Nettoyage. Ce dr de perte est en plus, et non à la place des attaques faites par les unités du DEFENSEUR. Un dr final 1 Réduit l'unité en Search/Nettoyage (ou unités si la Sélection Aléatoire donne une égalité). Ce dr de perte est modifié ainsi :

- 1 Par unité du DEFENSEUR camouflée et Stealthy
- 1 Par équivalent en HS > un HS camouflé du DEFENSEUR
- + x Leadership du meilleur leader DEFENSEUR s'il n'est pas seul (10.7)
- + 1 Par unité du DEFENSEUR camouflée et lax

12.16 DROIT D'INSPECTION: Si une pile n'est pas camouflée après le début du jeu (2.9), le joueur adverse peut inspecter son contenu, à moins que la pile ne soit hors de LOS de toutes ses unités terrestre Good Order, auquel cas il ne peut que demander la vérification des actions effectuées. La réponse requise à cette demande est limitée à ne montrer que les informations nécessaires pour la vérification. Comme cela révèle souvent des piles de

Dummies dès qu'elles se déplacent, on presse les joueurs à adopter une règle pour protéger l'intégrité des unités camouflées en mouvement. Une telle règle peut être aussi simple que de ne pas demander la vérification des MF dépensés en échange de ne pas dépasser la capacité en MF des unités camouflées.

12.2 PIONS $\frac{5}{8}$ " CAMOUFLES: Les règles de camouflage s'appliquent également aux véhicules et à leur PRC, aux unités de Cavaliers, aux chevaux, aux bicyclettes et aux canons qui ne sont pas placés sauf qu'un tel camouflage est immédiatement perdu (quelque soit la distance) quand l'unité n'est pas en terrain de camouflage et se trouve dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order (cas H de la table de camouflage), et est perdu immédiatement quand l'unité se déplace (ou est en mouvement) dans les 16 hexes et dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order, même pour changer de CA dans le même hex, quelque soit le terrain qu'elle occupe (cas B et D). Un véhicule camouflé dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order (quelque soit la distance) perd son camouflage s'il est touché sur la table To Hit, ou au moins par un PTC (ou son DR correspondant sur la ligne des véhicules non blindé ou pour l'OBA), ou par un résultat d'immobilisation ou mieux pour une attaque de mines AT sur l'IFT. On ne révèle pas de DRM pour la taille de la cible d'un véhicule/canon camouflé avant d'avoir fait le DR de To Hit, et alors uniquement si cela change un tir raté en un coup au but (ou vice-versa). Si une cible de petite taille (DRM de taille de +1/ +2) change un coup au but en un tir raté, le véhicule/canon ne perd pas son camouflage. Réussir à tirer avec un dispenseur de SMOKE (et non simplement tenter de tirer avec) fait perdre le « ? » d'un AFV (voir D13.3). Si un canon, un véhicule, une unité de Cavaliers, des chevaux, ou des bicyclettes perdent leur statut camouflé/caché (quelque soit la distance), il en va de même pour une unité d'Infanterie qui les utilise ou pour le PRC, et vice-versa. Voir aussi 12.34.

12.3 PLACEMENT INITIAL CACHE (HIP): Une SSR peut permettre le HIP pour une ou plusieurs unités. Le HIP est une forme de camouflage où un joueur peut inscrire secrètement la Location de ses unités en terrain de camouflage (en incluant leur CA pour l'artillerie de taille $\frac{5}{8}$ "") plutôt qu'en les plaçant sur la carte sous un « ? ». On considère que le statut caché est équivalent au camouflage sauf spécifié autrement. Les joueurs en solitaire devraient substituer 2 « ? » dans l'OB d'un camp pour chaque capacité de squad en HIP que donne une SSR.

12.31 Une fois révélée, une unité cachée ne peut plus jamais regagner son statut caché, bien qu'elle puisse devenir camouflée. Une unité cachée qui est révélée est totalement découverte; elle n'est pas placée sur la carte sous un "?" sauf indiqué spécifiquement par une règle couvrant une situation particulière (pe, 11.19, 12.15, 152, 153, 32, 34).

12.32 Les unités cachées ne peuvent pas se déplacer (même dans leur hex ou pour changer de CA) ou faire une Advance et rester cachées. Si une unité cachée désire se déplacer/faire une Advance, elle doit d'abord être placée sur la carte sous un « ? »; on applique ensuite les règles normales de camouflages pour cette activité. Une unité cachée peut sacrifier son statut caché et devenir camouflée pour empêcher un unité adverse dans sa LOS de gagner du camouflage ou pour affecter une unité ennemie pendant la RtPh de cette unité.

12.33 FORTIFICATIONS: On peut toujours cacher les fortifications dans les terrains de camouflage et elles restent cachées jusqu'à ce qu'on utilise leur TEM protecteur, ou qu'une unité qui s'y trouve y perd son camouflage, ou qu'une unité terrestre ennemie Good Order obtienne une LOS sur cette Location et se trouve dans les 16 hexes [EXC pour tout: Champs de mines; B28.1]. Les fortifications qui ne sont pas placées dans du terrain de camouflage sont traitées comme si elles étaient placées dans du terrain de camouflage [EXC: Elle perd aussi leur statut HIP du fait d'une LOS ennemie quelque soit la distance]. On peut découvrir la présence (mais pas le potentiel réel) des champs de mines par une Search réussie (12.152). Une unité entrant dans une fortification cachée ne paye pas de MF/MP supplémentaires pour cela, pourvu que la fortification reste cachée. Les fortifications cachées révélées par la LOS pendant le placement sont placées sur la carte juste avant le placement des « ? » non-OB.

12.34 CANONS CACHES: Un canon placé (Cl 1.2) (qui n'est pas monté sur véhicule) peut toujours utiliser le HIP s'il se place (commence le scénario) dans un terrain de camouflage, même dans une LOS ennemie. Un canon placé peut aussi utiliser le HIP s'il n'est pas dans un terrain de camouflage, pourvu qu'il ne se place pas dans une LOS ennemie, mais doit être placé sous un "?" dès qu'une unité terrestre ennemie Good Order a une LOS sur lui quelque soit la distance. Un canon caché/camouflé qui tire est révélé si le dr coloré de son DR naturel de TH est 5 et que l'unité terrestre ennemie Good



A

Order ayant une LOS sur lui se trouve dans les 16 hexes ou si ce dr est un 6 et que la plus proche unité terrestre ennemie Good Order ayant une LOS sur lui se trouve à une distance 17 hexes; sinon le canon est placé sous un "?" (ou y reste) [EXC: *S'il est caché, il garde son HIP si aucune unité terrestre ennemie Good Order n'a de LOS sur lui quand il tire sur un FB/DB (E7.); un RCL (C12.22) ou un canon utilisant l'IFE ou tirant à une distance de zéro sont toujours révélés s'ils tirent dans la LOS d'une unité terrestre ennemie Good Order*]. Voir 12.2 pour la perte et le gain de HIP"?" entre un canon et ses servants.

12.4 MOUVEMENT DE VEHICULE SUR DES UNITES CAMOUFLEES: La présence d'unités camouflées dans une Location n'empêche pas par elle-même l'entrée d'un véhicule dans cette Location.

12.41 OVR: Si un véhicule « non démoralisé » (12.1) entre dans une Location ennemie sans utiliser le Bypass ou une Route boisée, toutes les unités de Personnel camouflées [EXC: *Celles exemptées du PAATC*] dans cette Location doivent être révélées volontairement à l'instant (12.14) ou passer un PAATC combiné (1 PAATC s'il y a des unités Inexpérimentées) en utilisant le plus bas Niveau de Moral parmi elles, en ajustant le DR par le meilleur modificateur de leader non Pin présent. Une pile complète de Dummies passe le PAATC avec un Niveau de Moral de 7. Si on rate le PAATC, toutes les unités l'ayant subit sont immédiatement révélées et Pin, et le véhicule peut faire un OVR si possible (D7.1). Si le PAATC est réussi, toutes les unités camouflées le restent et on peut faire un OVR uniquement comme Area Fire. Si le véhicule ne fait pas d'OVR, le véhicule peut quand même être attaqué (en incluant le tir de réaction CC; D7.2) par les unités permises normalement.

12.42 BYPASS: Un véhicule entrant dans une Location occupée par un ennemi camouflé par Bypass ne peut pas tenter un OVR même en étant informé de la présence d'unités cachées. Les unités camouflées dans cette Location ne peuvent perdre involontairement leur camouflage par la présence d'un véhicule, ou si le véhicule ou ses Passagers/Riders finissent leur MPH dans cette Location [EXC: *Les véhicules « démoralisés » ne peuvent pas causer la perte de camouflage*]. Comme un véhicule en Bypass n'occupe que l'hex contenant le terrain Bypassé (C.5C), il n'a pas d'effet sur le camouflage des unités dans un hex adjacent.

13. CAVALIERS

13.1 Une unité de Cavaliers¹⁹ est une unité de Personnel montée sur des chevaux, symbolisée en plaçant le pion d'une/plusieurs unité/s d'Infanterie sur le pion de chevaux. Au moment où une unité de Cavaliers descend de cheval, on la traite comme une unité d'Infanterie avec un pion de chevaux séparé. Une unité de Personnel qui monte sur des chevaux est considérée comme une unité de Cavaliers qualifiée.

13.2 EMPILEMENT: Les limites d'empilement des unités de Cavaliers sont les mêmes que celles pour les unités d'Infanterie. Il n'y a pas de limite pour la quantité de chevaux qui ne sont pas montés dans un hex.

13.3 MOUVEMENT: Une unité de Cavaliers n'est pas un véhicule par nature; elle dépense des MF (plutôt que des MP) pour se déplacer selon la colonne Cavalry de la table de terrain et n'a pas de VCA. Cette colonne indique aussi tous les types de terrain où les Cavaliers/Chevaux ne peuvent entrer (bien qu'un mouvement à travers un hex de bâtiment par un Bypass d'Infanterie est permis; voir D.2). Le coût normal pour le déplacement le long d'un TB dans les bois pour une unité de Cavaliers est de 1,5 MF. Une unité de Cavaliers peut faire un Mouvement Minimum comme une unité d'Infanterie [EXC: *Les unités de Cavaliers et les Chevaux deviennent CX mais ne sont pas Pin (13.52)*]. Une unité de Cavaliers ne peut recevoir de bonus de MF de leader (voir aussi B3.4), mais un leader de Cavaliers peut fournir ce bonus (4.12) aux unités d'Infanterie s'ils se déplacent ensemble pendant la MPH. Voir aussi 13.5 et 13.7.

13.31 COUT EN MF: Monter/descendre de cheval coûte un MF sur les 4 de base d'une unité d'Infanterie (4.11) et cela est NA pendant l'Aph. En montant/descendant, l'unité perd aussi 1 MF de son potentiel de base pour chaque quart du potentiel de base du cheval (c-à-d 12, 16 ou 20 MF; 13.34, 13.36) que ce dernier a utilisé/perdu pendant cette MPH, et le cheval perd le quart de son potentiel de MF pour chaque MF dépensé (mais non perdu) par une unité d'Infanterie/Cavaliers pendant cette MPH avant de monter/descendre de cheval.

EX: Un leader se déplace en Open Ground (1 MF d'Infanterie), monte sur un cheval de SMC (1 MF d'Infanterie) laissant au cheval 6 MF sur son potentiel de 12. S'il déclare

alors un galop, il augmente le potentiel de MF du cheval à 16 et son potentiel de MF disponible à 10. S'il désire descendre pendant la même MPH, cependant, il ne peut pas dépenser plus de 4 MF de Cavaliers avant, car il doit dépenser 1 MF pour descendre et en perdra un autre pour les 1-4 MF dépensés par le cheval quand il a commencé à le monter.

EX: Une unité de Cavaliers qui déclare un galop au début de sa MPH ne peut pas dépenser plus de 15 MF de Cavaliers si elle désire descendre pendant la même MPH, car descendre fera perdre au cheval 5 MF (le quart de son potentiel de 20 MF).

13.32 CAPACITE: Un pion de cheval avec trois dessins de chevaux peut transporter un squad et un nombre quelconque de SMC, alors qu'un ayant le dessin de deux chevaux peut transporter un HS/crew et 4 SMC. Un seul cheval ne peut transporter qu'un ou deux SMC. Voir aussi 13.33. Si une unité d'Infanterie peut et désire monter un pion de chevaux qui est trop "grand" pour lui, ce pion de chevaux se Déploie automatiquement en deux pions de chevaux HS (si l'unité d'Infanterie est un HS ou un crew) ou crée un pion de cheval SMC (si l'unité d'Infanterie est un SMC) [EXC: *Aucun cheval SMC n'est créé si le SMC montera un pion de cheval qui a déjà sa capacité de MMC*]. De plus, un SMC Cavalier peut créer un pion de cheval SMC d'un pion de chevaux MMC à n'importe quel moment pendant sa MPH pour se déplacer séparément de ce dernier. Sinon, un pion de chevaux de squad peut être séparé en deux pions de chevaux HS pour satisfaire aux pertes ou quand le squad qui le monte se Déploie. On peut Recombiner les pions de chevaux HS quand leurs cavaliers HS le font (1.32), ou quand le nombre approprié occupe la même Location tout en n'étant pas monté et en étant accompagné (13.7).

13.33 PORT: L'IPC d'une unité de Cavaliers est le même que celui d'une unité d'Infanterie et c'est le maximum de SW qu'elle puisse porter. Une unité de Cavaliers ne peut pas démonter de SW (mais toutes les SW qu'elle transporte doivent être dm si possible), posséder un canon ou récupérer une SW ou un canon, mais peut transférer des SW avec des unités amies si c'est permis autrement. Un SMC Cavalier ne peut pas ajouter son IPC à celui d'une autre unité.

13.34 POTENTIEL DE MF: Le potentiel de MF de base d'une unité de Cavaliers est de 12.

13.35 UNITES ENNEMIES: Une unité de Cavaliers ne peut pas traverser ou entrer dans une Location occupée par l'ennemi pendant sa MPH à moins qu'elle ne déclare une charge (13.6) ou que les unités ennemies ne soient désarmées/Disrupted/camouflées (12.15/G.4).

13.351 FPF: Une unité d'Infanterie du DEFENSEUR utilisant le TPBF contre une unité de Cavaliers utilise aussi le FPF (et donc l'Area Fire). Une unité d'Infanterie servant un canon doit utiliser la prévention d'OVR (C5.64) si possible, comme si une unité de Cavaliers dans son hex était un véhicule en OVR.

13.36 GALOP: Une unité de Cavaliers peut augmenter son potentiel de MF par 8 (jusqu'à 20) en déclarant un galop au début de sa MPH, ou de quatre en déclarant un galop pendant sa MPH, et en plaçant un pion CX sur le pion du cheval [EXC: *La déclaration de galop est NA dans un marais, une rivière profonde ou un obstacle d'eau passable à gué, ou si l'unité de Cavaliers ou le cheval est déjà CX à ce moment*]. Une unité de Cavaliers au galop ne peut pas Bypasser, ou entrer dans un bois (sauf par une Route), un marais, des rochers, un cimetière, une rivière profonde ou un obstacle d'eau passable à gué, à travers un changement d'élévation abrupt ou sur un pont à voie unique.

13.4 EFFET DU TIR: La FP d'une unité de Cavaliers est divisée par deux en tant que tir monté sauf en CC ou dans une charge. Une unité de Cavaliers ne peut pas utiliser de SW [EXC: *MOL (22.6); DC lancée (23.6)*], ne peut pas utiliser l'Assault Fire ou de balayage, et ne peut pas placer de SMOKE.

13.5 VULNERABILITE: Une unité de Cavaliers subit toujours un DRM d'IFT (ou de TH d'artillerie) de -2 quand on tire sur elle [EXC: *Attaques de champ de mines*]. Cependant, ce DRM ne se cumule pas avec le DRM de FFMO/FFNAM. Une unité de Cavaliers ne peut pas faire de mouvement d'assaut, pas plus que l'unité d'Infanterie ayant monté un pion de chevaux dans le même tour. Le TEM des murs/haies est NA pour une unité de Cavaliers; le TEM des cratères d'obus et des Entrenchments (et le Hazardous Movement) est NA pour une unité de Cavaliers et les chevaux.

13.51 MC: Les Chevaux n'ont pas de Niveau de Moral inhérent et ne sont pas affectés par les MC. Si une unité de Cavaliers démoralise, elle doit faire un Bail Out (D6.24). On considère que son pion de Chevaux a rué ou a été détruit et est enlevé du jeu [EXC: *Si une partie des Cavaliers de ces Chevaux reste montée, un pion de Chevaux juste suffisant en taille pour transporter les Cavaliers non démoralisés reste en jeu*].



13.511 Les chevaux, qu'ils soient montés ou non, sont attaqués sur la ligne des véhicules ★ sur l'IFT en plus et en même temps que le tir sur le(s) unité(s) de Cavaliers montant. Les chevaux ne subissent pas le DRM de -2 pour les unités de Cavaliers, ni le DRM de FFMO/FFNAM. Si le DR d'IFT final est < à la valeur de destruction de véhicule ★, on élimine un nombre de pions de chevaux égal au plus haut KIA# de cette colonne (7.308). Si le DR d'IFT final est égal à cette valeur de destruction sur la ligne des véhicules ★, un des pions de chevaux (sauf si la Sélection Aléatoire donne une égalité) subit une Réduction; tous les autres ne sont pas touchés. La Sélection Aléatoire détermine le(s) pion de chevaux affecté et peut inclure ceux qui viennent de ruer (13.51) à cause d'un MC des cavaliers. Le cavalier d'un cheval éliminé doit évacuer (D6.24) après avoir les MC/Réduction causés par la même attaque. Si on Réduit un pion de chevaux de squad, on utilise la Sélection Aléatoire pour déterminer avec quel HS de pion de chevaux se trouvent les SMC/SW transportés avec eux; si le squad chevauchant ce pion de chevaux n'est pas affecté par l'attaque, il se Déployé immédiatement pour qu'un de ses HS (déterminé aléatoirement) évacue.

13.52 PIN & HEAT OF BATTLE: Les unités de Cavaliers et les chevaux ne subissent jamais de PTC/LLMC/LLTC et de résultats Pin/Heat of Battle.

13.6 CHARGE: Les unités de Cavaliers peuvent charger une Location occupée par un ennemi connu, pourvu qu'elles déclarent une charge contre cette Location tout en étant dans sa LOS, à une distance 3 hexes d'elle, galopent (ou déclare un galop) quand elles déclarent la charge et payent 3 MF (simultanément avec le coût de l'entrée de la Location de la cible) pour effectuer l'attaque. Après avoir subit les Defensive First Fire, subséquents et les FPF (voir aussi 13.531), elle peut alors (si elle en est capable) attaquer sa ou ses cibles avec le TPBF/MOL (si disponible), qui n'est ni divisé par deux pour le tir monté, ni pénalisé pour le statut CX des chevaux. Ensuite, elle n'a plus besoin de déclarer une charge pendant cette MPh jusqu'à ce qu'elle entre dans un nouvel hex de cible. Chaque unité en charge attaque séparément à moins de se déplacer en une pile (/Cavalry Wave; 13.62) avec une unité de Cavaliers, auquel cas elles attaquent ensemble.

EX; (Illustration de la p.A30) Un de 4-4-7 et un 8-0 montés sur le même pion de chevaux déclarent un galop et chargent contre le 4-6-7. Le 4-6-7 fait un Defensive First Fire contre la pile avec 4 FP et un DRM de -2 contre des unités de Cavaliers quand elle entre en M6. Le DR naturel est un 7 qui épargne les chevaux mais devient un DR final de 5 contre les unités de Cavaliers, résultant en 1MC que le 8-0 raie mais que le 4-4-7 réussit. Le leader doit maintenant passer un NMC d'évacuation qu'il échoue, lui faisant subir une Réduction, mais le 4-4-7 ne passe pas de LLTC/LLMC (13.52). Alors que le 4-4-7 chevauche en L5 (deuxième MF), le 4-6-7 fait un Subsequent First Fire avec 4 FP (Area Fire et PBF) et toujours un DRM de -2 contre le 4-4-7. Le DR naturel est un 5 qui Réduit le pion de chevaux de squad en un pion de chevaux de HS. Le squad de Cavaliers doit passer un 2MC (DR final de 3) qu'il réussit, mais est Déployé en deux HS 2-3-7 car l'un d'entre eux doit évacuer du fait de la Réduction des chevaux (13.511). Le HS de Cavaliers restant paye 4 MF (1 pour entrer et 3 pour la charge). Le 4-6-7 doit maintenant faire son FPF obligatoire (8.312) avec 6 FP (Area Fire et TPBF) mais obtient un 10 naturel, le cassant mais n'affectant pas l'unité de Cavaliers. Le 2-3-7 de Cavaliers fait maintenant sa charge avec 6 FP (TPBF) qui est résolue immédiatement.

13.61 POST-RESOLUTION: Après avoir résolu sa charge, une unité de Cavaliers peut rester montée dans son hex, elle peut descendre, ou entrer dans une Location (même en déclarant une autre charge dans cette Location sans avoir besoin de déclarer l'avertissement des 3 hexes pour cette charge), pourvu qu'elle ait suffisamment de MF pour le faire. Cependant, si elle reste dans la Location occupée par l'ennemi on ne la considère pas encore en Mêlée avec les occupants ennemis de cette Location (bien qu'elle puisse attaquer et être attaquée pendant la CCPh qui s'ensuit) et devrait être marquée par un pion de CC. Une unité qui a fait une charge pendant sa MPh ne peut pas attaquer, etc. pendant l'AFPh même si elle est descendue, et est marquée par un pion Prep Fire à la fin de sa MPh pour se rappeler de son statut.

13.62 CAVALRY WAVE [CHARGE DE CAVALERIE]: Une unité de Cavaliers peut faire une Human Wave comme en 25.23-231 (et E1.423) sauf indiqué autrement. Toutes les nationalités peuvent en faire. Pour la déclarer, au moins une unité de Cavaliers de l'équivalent d'un squad doit occuper chaque hex de la chaîne, aucune unité de la chaîne ne peut être dans les trois hexes d'une unité ennemie, au moins une unité de la chaîne doit être dans les 16 MF et avoir une LOS sur une unité ennemie, et toutes les unités doivent immédiatement galoper. Il doit y participer une moyenne de un MMC par hex de la chaîne et au moins un leader. Le moral d'une unité de Cavaliers n'est pas accru pendant une Cavalry Wave. Au moins une unité participante doit charger une unité ennemie pendant cette MPh. Chaque unité en charge n'est pas obligée de finir sa MPh en entrant dans un hex occupé par l'ennemi. Une unité de Cavaliers et une unité d'Infanterie ne peuvent pas se combiner pour faire une Human Wave.

13.7 CHEVAUX [HORSES]: Les Chevaux sont considérés comme des unités mais jamais comme des unités ennemies. Un pion de Chevaux peut être capturé de la même manière qu'une SW par le procédé de récupération (4.44) mais pas nécessairement par le camp à qui ils appartenaient en dernier. On ne peut pas transporter des Chevaux par véhicule [EXC: LC; G12.12], les porter, ou les déplacer pendant l'Aph ou par mouvement d'assaut. Mis à part le mouvement par LC, un cheval non monté ne peut se déplacer que s'il est accompagné par une/plusieurs unité/s d'Infanterie ou de Cavaliers, et sans coût supplémentaire pour une unité d'Infanterie (en utilisant le coût en MF d'Infanterie) ou pour les Chevaux/Cavaliers (en utilisant le coût d'une unité de Cavaliers), mais en ne rentrant toujours pas dans les terrains interdits aux unités de Cavaliers sauf en utilisant le Bypass. Chaque unité d'Infanterie/Cavaliers peut monter un nombre de pions de chevaux égal à trois fois sa taille (pe, un SMC peut conduire 3 pions de Chevaux de SMC, un HS/crew peut conduire un pion de chevaux de squad plus un pion de chevaux de HS, etc.). Une unité montant un pion de chevaux peut l'éliminer comme une SW. Un cheval ne peut pas transporter de SW [EXC: Packs d'animaux; G10], et être CX n'affecte pas le statut CX (ou non CX) de ses cavaliers (c-à-d, une unité de Cavaliers non CX sur un cheval CX ne subit pas de drm d'Ambush de +1 selon 11.4). Voir aussi 13.2-52.

14. SNIPER

14.01 Ils font partie *inhérente* de chaque OB de scénario ayant un SAN 2 (14.1). Ils ne sont pas représentés par un pion de Personnel, et ne sont pas contrôlés complètement par les joueurs. Un pion de Sniper n'est pas une unité, et ne peut être utilisé pour demander une LOS.²⁰

14.1 VALEUR D'ACTIVATION DE SNIPER (SAN): La SAN de chaque camp est toujours indiquée entre crochets pour chaque OB du scénario. Une SAN ne peut jamais être > 7, ou être augmentée [EXC: La nuit (E1.76); Débarquement DYO (G 14.261)]. Si la SAN est (réduite) < 2, ce camp ne peut plus faire d'attaques de Sniper. Un joueur ne peut subir une attaque de Sniper que pendant les PFPh, MPh, DFPh et AFPh quand il fait un DR naturel de TH, MC, TC, d'Entrenchment ou d'IFT autre que pour l'OBA, égal à la SAN de son adversaire. On ne fait pas de DR ne pouvant pas donner un autre résultat qu'une SAN [EXC: On fait le DR requis pour une attaque annulée par une LOS bloquée (6.11)]. L'attaque du Sniper se produit immédiatement après avoir résolu tous les effets du DR qui l'a activé, mais pas avant d'avoir résolu (14.3) toutes les attaques de Sniper avant elle.

14.2 SELECTION DE LA CIBLE: Avant le début du jeu, chaque joueur (le DEFENSEUR en premier) place son pion de Sniper dans un hex inoccupé dans les 6 hexes d'au moins 6 hexes occupés par l'ennemi (en incluant les "?" ennemis) si possible. Si cela n'est pas possible, on doit le placer dans les 6 hexes d'au moins 5 hexes occupés par l'ennemi, etc. (il peut être placé n'importe où si aucune unité ennemie n'est placée sur la carte). Ensuite, le joueur du Sniper peut le replacer (avec les mêmes obligations de placement) s'il n'utilise pas une attaque de Sniper (dr de 1 ou 2 obtenu après un DR égal à sa SAN), avant de choisir un hex pour cette attaque de Sniper. Quand on demande une attaque de Sniper, on fait un dr () pour déterminer le résultat de l'attaque (14.3). Si ce dr donne 1 ou 2 (et que le joueur du Sniper utilise l'attaque) il doit alors (mais pas avant d'avoir résolu toutes les attaques de Sniper avant la sienne selon 14.3) faire un DR de Location aléatoire pour déterminer l'hex de la cible (comme s'il déterminait le placement d'un SR [Cl.31] sauf qu'il n'y a pas de dr de précision initiale) et déplace son pion de Sniper sur cet hex. S'il contient plus d'une Location occupée par une unité ennemie permise (14.22), le joueur du Sniper choisit la Location attaquée. Si la Location attaquée est occupée par plus d'une unité ennemie permise (14.22), on détermine la cible par une Sélection Aléatoire [EXC: Avant la Sélection Aléatoire, le Sniper peut prendre pour cible (si ils sont présents dans la Location) : le pion de Sniper ennemi ; un crew inhérent Vulnérable ; ou un véhicule non blindé ; si une unité éligible est camouflée, voir 14.23]. Si la Sélection Aléatoire désigne plusieurs cibles, une seule (au choix du joueur contrôlant le Sniper) est attaquée par le dr d'attaque initial; les autres subissent un nouveau dr de Sniper. On résout l'attaque du Sniper contre les cibles ennemies choisies avec deux exceptions :

14.21 CIBLE ALTERNATIVE : Si l'hex pris pour cible ne contient ni cible éligible (14.22) ni le Sniper ennemi, le Sniper est déplacé sur l'hex le plus proche de l'hex attaqué contenant une cible éligible ou le Sniper ennemi et l'attaquera. Si deux des ces hexes sont équidistants, la Location ayant le plus faible TEM (minimum de ZÉRO) est prise pour cible. On ne tient compte que du DRM de TEM et de SMOKE dans l'hex, quelque soit la LOS [EXC: Le TEM de +1 pour le HA, et le +1 d'usine (mais pas celui du bâtiment sont



A

NA]. Si l'hex pris pour cible est toujours indéterminé, le joueur du Sniper choisit laquelle des Locations équidistantes subira l'attaque.

14.22 CIBLES NON ELIGIBLES : Toutes les unités sont des cibles potentielles pour un Sniper à l'exception des AFV sans PRC Vulnérables, les unités dans des Locations souterraines [EXC : les Cavernes G11.8] ou à l'intérieur d'un Bâtiment, les prisonniers, ou les unités cachées/amis/Aériennes. Les PRC ennemis sont Vulnérables aux attaques de Sniper si ils sont CE et/ou dans un AFV Partiellement Blindé ou dans un véhicule non blindé. Un véhicule non blindé sans PRC (14.33) peut être considéré comme une cible non-éligible au choix du joueur contrôlant le Sniper.

14.3 RESOLUTION: On résout une attaque de Sniper par le même dr de 1 ou 2 qui l'a causée. Il n'y a pas de modificateurs pour une attaque de Sniper et le camouflage et le Covering ne l'affectent pas. Une attaque de Sniper ne fait jamais d'attaque collatérale et ne laisse pas de FP résiduelle, mais inflige toujours le DM sur toutes les unités démoralisées dans la Location attaquée (10.62). Sinon, on résout une attaque de Sniper ainsi:

- **dr 1:** Elimine les SMC, Dummies, ou Sniper (voir 14.4); rappelle un crew d'AFV CE; démoralise un MMC (ou Réduit les MMC qui ne démoralisent pas), démoralise le crew inhérent d'un AFV partiellement blindé ou d'un véhicule non blindé; immobilise un véhicule non blindé (voir 14.33).
- **dr 2:** Elimine les Dummies; blesse les SMC; Stun le crew d'un AFV CE; Cloue les MMC qui ne sont pas immunisés des effets du Pin, le crew inhérent d'un AFV partiellement blindé ou d'un véhicule non blindé, ou le Sniper (voir 14.31)

De plus, on considère que l'attaque du Sniper n'est résolue qu'après les autres attaques de Sniper générées par la Sélection Aléatoire (14.2), tous les DR de LLMC, LLTC, Heat of Battle, etc.

14.31 CONTRE UN SNIPER: Un Sniper ennemi peut être attaqué uniquement par un Sniper Check (14.4) ou s'il est lui-même choisi comme cible du Sniper. Un pion de Sniper se trouve dans toutes les Locations de l'hex qu'il occupe. S'il est Pin, le Sniper perd toutes ses occasions d'attaque et de repositionnement pendant ce Tour de Joueur, on l'indique en retournant le pion du Sniper côté « rouge sur blanc ».

14.32 CONTRE UN CC: L'attaque d'un Sniper est la seule façon d'attaquer une unité ennemie participant à une Mêlée sans affecter en même temps les unités amies participant à cette même Mêlée.

14.33 CONTRE UN VEHICULE NON-BLINDE: Un Sniper ne peut pas attaquer un véhicule non blindé et son PRC avec le même dr de Sniper. Une attaque de Sniper contre un véhicule non blindé ne peut que l'immobiliser et uniquement si le dr de résolution a donné un 1. Il n'y a pas d'effet supplémentaire contre un véhicule non blindé à nouveau immobilisé. Voir aussi 14.22.

14.4 SNIPER CHECK [Tentative d'élimination d'un Sniper]: Après une attaque réussie de Sniper (dr de 1 ou 2), une unité de Cavaliers ou d'Infanterie armée, Good Order, qui n'est ni TI ni Pin, qui se trouve dans la Location de la cible et qui n'a pas encore tiré ou ne s'est pas encore déplacé pendant ce Tour de Joueur peut tenter d'éliminer le Sniper en faisant un DR final de Sniper Check 2. Un DR final de 3 Cloue le Sniper. Toutes les unités qui y participent dans la Location de la cible deviennent TI, et doivent combiner leur Sniper Check en un seul DR pour bénéficier au maximum des DRM de ce Sniper Check.

DRM	Cause
+x	Leadership d'un leader dirigeant une unité autre que lui-même effectuant le Sniper Check
-1	Pour chaque héros participant au Sniper Check
-1	Pour chaque équivalent de HS/crew participant au Sniper Check

Un Sniper Check ou une attaque de Sniper (14.3) qui élimine un Sniper réduit d'un point la SAN de ce camp pour la durée du scénario. On inscrit la nouvelle SAN sur la piste de SAN de la carte d'aide du scénario. Si la SAN est réduite à 1, on enlève le pion de Sniper du jeu.

EX: Un 8-1 effectuant un Sniper Check ne disposerait d'aucun DRM car un leader ne peut pas modifier son propre DR. Un 8-1 avec un HS recevrait un DRM de -2 (-1 pour le leadership et -1 pour le HS faisant cette vérification). Un 8-1, un squad et un HS recevrait un DRM de -4 (-1 pour le leadership, -1 pour le HS et -2 pour le squad).

15. HEAT OF BATTLE

15.1 HEAT OF BATTLE [Epreuve du Feu] : Le chaudron du combat, qui détruit tant d'unités qui échouèrent au test des armes, peut aussi forger de meilleurs soldats et susciter des actes de désespoir et d'héroïsme. Ce processus est simulé par un DR de Heat of Battle suivant un DR naturel de MC ou de Ralliement (et non d'auto-Ralliement) de 2. Les unités désarmées, les Cavaliers, les PRC, les héros, les crew (en incluant les crew inhérents et temporaires; 21.22), les participants d'une Human Wave, les unités déjà berserk, les unités en Climbing et les unités dans des bateaux ou sur des pions de parachute ne subissent jamais le Heat of Battle. Le DR de Heat of Battle subit les DRM cumulables suivants. Le DRM de +1 pour une unité démoralisée s'applique même si l'unité s'est ralliée après un DR de 2 qui lui permet un DR de Heat Of Battle. Une DR de Heat Of Battle de 5 ou 6 donne à la fois une création de héros et un Battle Hardening.

HEAT OF BATTLE

DR	Résultat
6	Création de héros (15.21)
5-8	Battle Hardening (15.3)
9-11	berserk (15.4)*
12	Reddition (15.5)*

*Les Italiens et les unités de l'Axis Minor qui ne sont pas des unités d'élite se rendent sur un DR final 10.

DRM DE HEAT OF BATTLE

DRM	Cause
-1	Elite, Anglais, Finlandais (Chaque)
+1	Démoralisé, Inexpérimenté (Chaque)
+1	Français, Partisan
+2	Russe, Allied Minor
+3	Axis Minor, Italien
+4	Japonais

15.2 HEROS: Un héros est représenté par un SMC ayant des potentiels de 1-4-9. S'il rate un MC, il est blessé, le pion est alors retourné côté 1-3-8 et il doit subir un dr de gravité de blessure (17.11). Si un héros blessé rate un MC, il est éliminé. Un héros ne démoralise jamais, ne devient jamais berserk, et ne subit pas le Covering ou un Pin [EXC: Blessures (15.22). et vérification de PF (C13.31)]. Le Niveau de Moral d'un héros ne peut jamais être diminué, mais peut être augmenté à 10 (9 s'il est blessé) par différentes causes (A. 18).

15.21 CREATION: Un héros est créé aléatoirement à partir d'unité de Personnel (même démoralisée) pendant le déroulement du jeu par un DR final de Heat of Battle 6. Un leader qui devient héroïque garde son modificateur de leadership et ses autres capacités de leader (ainsi qu'un Niveau de Moral supérieur; un 10-2 ou 10-3 deviendrait un héros 1-4-10; 1-3-9 s'il est blessé). Un leader héroïque est marqué par un pion de héros général (1-4-9X) pour se rappeler qu'il garde ses caractéristiques de leader (ou de Commissaire) et ses qualités de héros. Un leader héroïque ne peut pas combiner son DRM héroïque avec son DRM de leadership. Cependant, si un leader héroïque est éliminé, il peut quand même causer un LLMC. Un MMC qui crée un héros n'est affecté d'aucune façon (sauf peut-être en augmentant de valeur par un Battle Hardening). Le héros partage le statut de tir/mouvement du MMC au moment de sa création; c-à-d, si le MMC est marqué par un pion Prep Fire ou TI, le héros l'est de même.

15.22 PIN: S'il a déjà dépensé au moins 3 MF quand il devient blessé (17.2) par un Defensive First Fire, un héros ne peut plus aller plus loin et il est Pin dans son hex.

15.23 UTILISATION DES ARMES: Un héros peut tirer et transporter une SW comme un leader. De plus, il peut utiliser une SW demandant normalement deux hommes pour tirer avec en ajoutant +1 à son DR de To Hit ou d'IFT selon ce qui est approprié (qui est annulé par le DRM héroïque). Un héros perd sa FP inhérente pendant une phase où il utilise une SW. Il peut tirer avec un canon 82mm demandant normalement un crew comme s'il était capturé et utilisé par un crew ennemi (21.11 & .12), mais son DRM



héroïque ne s'applique pas. S'il tire avec un canon > 82mm, il ne peut tirer qu'une fois par tour de jeu et seulement pendant la MPh/DFPh. Un héros ne peut pas changer le CA d'une arme NT [EXC: *Si son M# (C2.27) est 9*]. Un héros est la seule unité qui peut tirer avec l'AAMG d'un AFV en tant que rider.

15.24 DRM HEROÏQUE: Un héros ou un FG (même formé avec un autre SMC) dont il fait parti peut déduire 1 du DR de résolution de IFT/CC (pourvu que le héros tire à Portée Normale de sa FP inhérente ou de son pion d'arme). Ce DRM se cumule avec celui d'un DRM de leadership/d'autres héros présents dans la même attaque. Contrairement à un leader, le héros n'est pas obligé d'être dans la même Location que tous les autres membres du FG ou d'être en combinaison avec un MMC pour utiliser son DRM d'IFT. Un héros est toujours Stealthy, et peut utiliser son DRM pour les tentatives de dégagement. La participation d'un héros n'empêche pas les autres membres du FG de subir le Cowering.

15.3 BATTLE HARDENING [Endurcissement au Combat]: Une unité de Personnel armée peut aussi bénéficier d'une forme de substitution quand elle obtient 5-8 pour le DR final de Heat of Battle (voir aussi 15.44). L'effet de Battle Hardening améliore la Classe de l'unité (même démoralisée) en l'échangeant par une unité non démoralisée et non Pin de la même taille mais d'une Classe supérieure. En substituant une unité à la qualité supérieure suivante, aucun de ses potentiels ne peut diminuer, et si on a le choix entre deux types différents de la plus haute Classe suivante, on doit choisir celle qui fait gagner le moins (pe, un HS 2-4-7 allemand doit être échangé par un HS 2-4-8, et non un HS 3-4-8 SS). Le Battle Hardening ne peut être refusé. Un leader endurci est échangé par le leader de la qualité supérieure suivante; c-à-d, un 6+1 devient un 7-0, un 8-0 devient un 8-1, un 9-2 devient un 10-2, etc. Une MMC déjà élite (ou le meilleur leader possible ou un Partisan) qui est endurci devient Fanatique (10.8) et est marqué par un pion « Fanatic ». Il reste Fanatique pour le reste du jeu même s'il est ensuite Remplacé ou Réduit, mais ne peut pas atteindre un autre statut avec un autre Battle Hardening.

15.4 BERSERK: Les unités berserks sont créées à partir d'une unité d'Infanterie pour un DR final de Heat Of Battle de 9-11 [EXC: *Les Italiens et les unités de l'Axis Minor qui ne sont pas des unités d'élite se rendent (15.5) sur un DR final 10*]. Marquez ces unités avec un pion BERSERK quand elles deviennent berserk. Une unité qui devient berserk est automatiquement ralliée.

15.41 CONSEQUENCES POUR UN LEADER: Après avoir résolu pour les autres unités de cette Location le tir qui a rendu un leader berserk, ce dernier doit tenter de faire passer au statut Berserk les autres unités amies (même démoralisées et n'ayant pas subi la même attaque) dans la même Location au statut berserk. Chaque unité doit passer un NTC modifié par le leadership du leader berserk. Si elles réussissent ce TC, elles deviennent berserk; sinon, elles ne changent pas de statut. Après le TC de berserk, le leader perd son DRM de leadership jusqu'à ce qu'il redevienne normal.

15.42 MORAL: Les unités berserk ont un Niveau de Moral de 10. Si un squad berserk rate un MC, il n'est pas démoralisé mais subit une Réduction. Une unité berserk ne passe jamais de PAATC, ni de LLMC ou LLTC et ne démoralise jamais, ne subit jamais le Cowering et n'est jamais Pin sauf pour les vérifications de PF/ATMM (C13.31, C13.7). Le Niveau de Moral d'une unité berserk n'est jamais diminué et elle perd automatiquement son statut de CX, TI, de camouflage ou de Pin. Cependant, une unité berserk ne reçoit jamais le bénéfice de leadership d'un leader ami.

15.43 CHARGE: Pendant sa MPh, une unité berserk doit charger vers l'unité ennemie connue la plus proche (en hexes et non en MF) dans sa LOS et doit (si elle a assez de MF) entrer dans sa Location [EXC: *Pillbox; B30.42; bâtiment fortifié; B23.922*] pendant cette MPh pour pouvoir la détruire en CC. S'il y a des cibles équidistantes, l'ATTAQUANT doit choisir l'hex où charger. Si plusieurs unités berserk du même camp occupent la même Location, elles doivent se déplacer ensemble en une pile combinée à moins qu'elle ne demandent différentes dépenses de MF pour sortir de leur Location (pe, des unités dans et en dehors d'un foxhole dans la même Location).

15.431 Toutes les unités berserk ont 8 MF [EXC: *Les blessés ont toujours 3 MF (17.2)*], un total qui ne peut jamais être augmenté [EXC: *Bonus de Route; B3.4*]. Une unité qui devient berserk pendant son mouvement (si elle n'est pas Pin ou blessée) doit utiliser le reste de cette MPh pour charger. Le potentiel de MF de l'unité pour le reste de la MPh est 8 moins ce qu'elle a déjà utilisé pendant cette MPh. Au début de sa MPh, une unité berserk doit abandonner les SW qui individuellement font plus d'un PP ou qui en combinaison d'une autre SW de 1 PP sont en dépassement de son IPC, mais peut les utiliser dans la DFPh/AFPh avant cela, et doit toujours transporter celles qu'elle garde (On peut seulement lancer des DC, et non les placer ou les poser). Une unité

berserk ne peut jamais faire un mouvement d'assaut, même si sa charge ne consiste qu'en un seul hex, et elle ne peut pas faire d'Advance pendant l'APh²¹. L'unité en charge doit prendre la route la plus courte (en MF) vers l'unité ennemie, en incluant l'utilisation du Bypass. Si, en chargeant l'unité ennemie connue la plus proche dans sa LOS, l'unité berserk se déplace dans la LOS d'une unité ennemie connue plus proche (en hexes), elle charge cette dernière unité à ce moment là. De même, si elle se déplace dans l'hex d'une unité camouflée (12.15) en chargeant une autre unité, elle doit rester dans son hex et tenter d'éliminer toutes les unités ennemies qui s'y trouvent. Si la seule unité ennemie connue n'est plus dans sa LOS entre temps, l'unité berserk doit quand même charger vers l'hex occupé à l'origine par l'unité. Si, après être entrée dans cet hex, elle ne voit toujours pas d'unité ennemie connue, elle y termine son mouvement et perd son statut de berserk à la fin de cette phase. Sinon, elle continue de charger vers l'unité ennemie connue la plus proche.

15.432 Une unité berserk doit entrer dans un hex occupé par une unité ennemie connue pendant la MPh si elle a suffisamment de MF et, ainsi, doit forcer les unités du DEFENSEUR à l'attaquer avec un FPF. Si elle survit, l'unité berserk pourra aussi attaquer avec le TPBF pendant son AFPh, mais ce TPBF est divisé par deux du fait de l'AFPh. Les survivants ne sont pas encore tenus en Mêlée, et on marque la pile avec un pion CC pour l'indiquer. Comme une unité berserk doit charger pendant sa MPh, elle ne peut jamais tirer pendant sa PFPh, même si elle est ADJACENTE à la Location qu'elle doit charger. Cependant, elle peut tirer pendant son AFPh (mais pas en Oportunity Fire) et pendant la DFPh ou la MPh de son adversaire. Une unité berserk ne prend jamais de prisonniers.

15.44 PAS D'ENNEMIS EN VUE: Si une unité devient berserk, mais n'a pas d'unités ennemies connues en vue à ce moment, celle-ci subira un Battle Hardening à la place.

15.45 RESTRICTIONS DE TERRAIN: Une unité berserk ne chargera pas à travers un obstacle d'eau sans pont, une falaise ou un Blaze. Elle chargera plutôt vers la plus proche unité ennemie connue suivante à moins qu'un autre chemin fait qu'une nouvelle unité ennemie connue soit plus proche que cette dernière. S'il n'y a pas d'autres unités ennemies connues, on applique 15.44. Cependant, une unité berserk pourra entrer dans des champs de mines, des FFE ou du fil barbelé pendant sa charge.

15.46 RETOUR A LA NORMALE: Une unité berserk perd son statut berserk et revient Good Order quand elle (ou le groupe avec qui elle attaque) élimine toutes (au moins une) les unités ennemies connues dans sa Location avec soit le TPBF (divisé par deux) pendant l'AFPh, soit le CC, ou si à la fin de la charge il n'y a pas d'unité ennemie connue dans sa LOS (15.431).

15.5 REDDITION: Un DR final de Heat Of Battle 12 provoque la démoralisation de l'unité affectée si celle-ci ne l'était pas déjà, puis sa reddition par la méthode de RtPh (20.21)²². Si aucune unité ennemie connue n'est ADJACENTE, l'unité devient Disrupted (16.12) à la place [EXC: *Les Japonais, Gurkhas, Partisans, Fanatiques et Commissaires ne se rendent jamais par la méthode de la RtPh (pas plus que les SS face aux Russes; 20.21); et ils ne sont pas Disrupted qu'ils soient ou non ADJACENTS. Ils deviennent plutôt berserk sur un DR final 12*].

*16. INTEGRITE DE CHAMP DE BATAILLE

[En reconnaissant que même la plus petite écriture est de trop pour beaucoup de gens, on considère que cette règle est optionnelle. Les règles d'intégrité de champ de bataille ne sont jamais utilisées quand l'un des camps commence le jeu avec moins de dix squads. Cependant, à l'occasion, l'intégrité de champ de bataille ne s'applique qu'à un camp, comme l'indique la présence ou l'absence du nombre total de BPV de MMC entre crochets dans l'OB de départ de chaque camp sur la piste d'enregistrement des tours.²³]

16.1 BASE D'INTEGRITE: La base d'intégrité est le nombre de points de MMC qu'un camp peut perdre avant qu'il ne doive vérifier son intégrité sur le champ de bataille. La base d'intégrité pour chaque camp est 10% (FRU) du nombre imprimé au gauche de la case du tour 1 de la piste d'enregistrement des tours. Dans les scénarios DYO, les joueurs doivent faire la somme des BPV de tous les MMC (sauf les crew inhérents) de leur OB de départ et la divisent par 10 (FRU) pour déterminer leur base d'intégrité. Pendant que le jeu se déroule, chaque joueur est responsable du compte des pertes en BPV des MMC ennemis capturés/éliminés [EXC: *Prisonniers Rejetés; 20.3*] sur la piste des pertes de la carte d'aide de scénario. Marquez la base d'intégrité de chaque camp en plaçant le pion de base d'intégrité sur la bonne case de la piste. Quand le marqueur de pertes passe ou arrive sur son pion de base



A

d'intégrité, on soustrait immédiatement la base d'intégrité des pertes pour commencer un nouveau compte de pertes, en déplaçant le marqueur d'intégrité de ce camp d'une case sur la droite sur la piste de perte d'intégrité de la carte d'aide de scénario, et le joueur adverse doit immédiatement vérifier l'intégrité de champ de bataille.

16.11 On ignore les pertes en BPV pour le Déploiement ou la substitution d'unité (19.13) ou pour le rejet ou le massacre de prisonniers. On ne compte que les BPV des MMC capturés ou éliminés (sauf pour les crew inhérents avant qu'ils ne prennent la forme d'un pion). Quand un squad est Réduit en HS, on compte la différence de BPV entre le squad et le HS. On ne double pas la valeur des prisonniers et on ne compte pas à nouveau leur valeur quand ils sont éliminés après qu'ils aient déjà été comptés comme prisonniers, et on ne perd pas à nouveau leur valeur s'ils s'échappent. Le BPV d'un MMC perdu doit être ajouté au compte des pertes, même si ces unités n'étaient pas présentes au début du scénario²⁴.

16.12 Quand un joueur reçoit du renfort, il ajoute 10% (FRU) du BPV de tous les MMC nouvellement arrivés pour obtenir une nouvelle base d'intégrité et il déplace son marqueur de base d'intégrité ainsi.

EX: L'OR russe comprend 400 BPV en MMC, lui donnant une base d'intégrité de 40. En perdant un MMC qui amène son compte de pertes à 43, il soustrait la base d'intégrité de 40 ce qui lui donne un nouveau compte de pertes à 3, et il passe une vérification d'intégrité de champ de bataille. Il doit perdre à nouveau 37 points avant qu'il ne doive passer une autre vérification d'intégrité de champ de bataille. Si, entre temps, il reçoit des renforts en MMC valant 41 points, sa nouvelle base d'intégrité sera de 45 et il décale donc son marqueur de base d'intégrité de 40 à 45 sur la piste. Ces mêmes 41 points lui donnent un DRM de -2 s'il tente de regagner de l'ELR (16.3).

16.2 VERIFICATION D'INTEGRITE: Quand les pertes d'un joueur sont à sa base d'intégrité, il doit effectuer un DR de vérification d'intégrité. Si le DR final est ≥ 12 l'ELR de ses forces est diminué de 1 jusqu'à ce qu'il soit changé par une nouvelle vérification d'intégrité. Le DR de vérification d'intégrité peut être modifié par les DRM suivants:

Cas	DRM	Cause
A	+1	Par perte de base d'intégrité (c-à-d, +1 pour 10% de pertes, +2 pour 20% de pertes, etc.)
B	+1	Unopposed Armor** ou Air Support ennemis (+2 si les deux s'appliquent)
C	+x	x est le Leadership du meilleur leader ami Good Order*
D	-1	Unopposed Armor** ou Air Support amis (-2 si les deux s'appliquent)
E	+1	Le camp n'a pas de leader Good Order

* Rappelez-vous que le modificateur de leadership est habituellement négatif, ce DRM est donc habituellement soustrait. Les modificateurs des Leaders de Chars s'appliquent.

** Un Unopposed Armor est défini comme un AFV connu, mobile et en fonction ayant un TK# final < 5 s'il est touché théoriquement à 12 hexes par une tir de même niveau contre l'AF de son côté le plus faiblement blindé sans bénéficier d'un CH par le meilleur AFV/canon (en utilisant ses munitions normales AP ou HE) en ce moment sur la carte. Un blindé/soutien aérien sans opposition doit se trouver sur la carte, et ne pas attendre en dehors de la carte.

16.21 L'ELR peut continuer de descendre, après plusieurs vérifications d'intégrité de champ de bataille, jusqu'à un minimum de 0. Un changement d'ELR prend effet immédiatement, c-à-d avant la prochaine résolution de MC.

EX: Les Russes, dont le meilleur leader Good Order est un 9-1, viennent juste de subir des pertes à leur base d'intégrité pour la première fois. Aucun camp n'a d'AFV ou de soutien aérien sur la carte. Donc, le Russe doit passer un DR de vérification d'intégrité avec un DRM de +1 pour le cas A et un DRM de -1 pour le cas C, ce qui donne un DRM total de 0. Les Russes perdront un ELR à ce moment en obtenant un DR naturel de vérification d'intégrité de champ de bataille de 12.

16.3 REGAGNER DE L'ELR: Un joueur peut à l'occasion tenter de regagner de l'ELR perdu (un niveau à la fois) en faisant un autre DR de vérification d'intégrité ≥ 2 . Cependant, il peut ignorer tous les DRM positifs et n'appliquer que les DRM négatifs possibles. Un joueur peut immédiatement tenter de regagner de l'ELR de cette manière une fois par Tour de Joueur en recevant des renforts en MMC ou en blindés pendant ce Tour de Joueur (ou un soutien aérien ou une FFE d'OBA placée sur une force adverse où se trouve au moins une unité ennemie connue et aucune unité amie; NA pour le tir harassant ou les SMOKE) et une fois pour le Battle Hardening d'un leader ami immédiatement après cet événement. L'arrivée d'un renfort en MMC donne au joueur qui les reçoit un DRM de -1 pour

chaque tranche de 10% (FRU) de base d'intégrité que les renforts amènent. Un camp ne peut regagner des points d'ELR qu'il n'a pas perdu, ni conserver une occasion de regagner de l'ELR pour une prochaine fois. Si un DR final de vérification d'intégrité est ≥ 2 , on élimine tous les DRM de perte de base d'intégrité et le marqueur d'ELR correspondant est remis dans la case 0 sur la piste des pertes de base d'intégrité. Donc un joueur peut tenter de regagner de l'ELR qu'il n'a pas perdu bien qu'il ne peut regagner cet ELR, simplement pour espérer annuler tous les DRM de pertes de base d'intégrité s'il réussit.

17. BLESSURES

17.1 QUAND CELA SE PRODUIT: Seuls les SMC peuvent être blessés, diminuant leurs capacités mais les laissant toujours en action. Une blessure se produit par une Réduction ou une attaque de Sniper. De plus, un héros non blessé est blessé plutôt que démoralisé s'il rate un MC. Un leader blessé doit être marqué par un pion « Wound »; un héros blessé est simplement retourné côté 1-3-8.

17.11 GRAVITE: Quand un SMC est blessé, on doit effectuer immédiatement un autre dr pour déterminer la gravité de sa blessure. Sur un dr de 5 ou 6, la blessure est mortelle et est traitée comme un KIA. Sur un dr de 1-4, la blessure est mineure. Un homme blessé qui l'est à nouveau doit ajouter un drm de +1 à son dr de gravité de blessure. Etre blessé plus d'une fois n'apporte pas de pénalité supplémentaire.

17.2 MOUVEMENT: Un homme blessé n'a plus que 3 MF (même berserk ou pendant la RPh), sauf quand il est porté par une forme de quelconque de transport (auquel cas on considère qu'il a 4 MF), n'a pas d'IPC et ne peut utiliser le pas de course. L'homme blessé peut être porté par un MMC pour un coût de 5 PP. Le bonus de 2 MF d'un leader s'applique toujours.

17.3 EFFETS: Le Niveau de Moral et le modificateur de leadership d'un homme blessé sont diminués de un (sauf son DRM héroïque; un modificateur de 0 devient +1, +1 devient +2, etc.). Cependant, il ne subit pas d'autres pénalités; Il peut tirer avec une SW ou utiliser une radio normalement et n'oblige pas les autres unités à passer un LLMC/LLTC suite à sa blessure. Un SMC ne perd jamais plus d'un Niveau de Moral et d'un point de DRM de leadership suite à une blessure, même ci celui-ci en subit plusieurs.

18. PROMOTIONS

18.1 Une création de leader peut se produire pendant le jeu de deux façons.

18.11 AUTO-RALLIEMENT: La première tentative de Ralliement de MMC durant la RPh d'un joueur peut être un auto-Ralliement quelque soit ses capacités d'auto-Ralliement (10.63) pour tenter de Rallier ce MMC, pourvu qu'il n'y ait pas de leader Good Order dans cette Location et que l'unité démoralisée n'est pas Disrupted (19.12). Si cette tentative d'auto-Ralliement donne un DR naturel de 2, le MMC est rallié et l'ATTAQUANT peut alors effectuer un dr sur la Table de Création de Leader. Le dr est modifié par un drm de +1 parce que le MMC était démoralisé pendant la tentative d'auto-Ralliement qui a produit un 2. Un DR naturel autre que 2 pendant la tentative d'auto-Ralliement est utilisé comme une tentative d'auto-Ralliement normale, donc l'unité démoralisée peut quand même Rallier sans promotion même si celle-ci n'est pas capable d'auto-Ralliement.

18.12 CCPh: Chaque fois qu'un MMC attaque en CC et obtient un DR naturel de 2, le joueur peut effectuer un dr immédiatement sur la table de création de leader. Si cela donne la création d'un leader, ce leader doit ajouter son leadership au DR de CC naturel de 2 qui l'a créé (même un modificateur de +1) et ainsi peut-être changer les rapports grâce à sa FP inhérente de 1.

18.2 La qualité d'un leader créé est déterminée par dr sur la table de création de leader modifié d'un drm cumulable pour la nationalité, le type et le statut de l'unité (en incluant le Niveau de Moral de l'unité au moment de sa création). Si plus d'un type de MMC a participé au CC qui a créé le leader, on prend le MMC ayant le plus haut BPV pour déterminer le drm de création de leader. L'existence du DM n'est pas un facteur. On ne peut refuser la création d'un leader. La création d'un leader n'a pas d'effet sur l'unité dont il est issu.



TABLE DE CREATION DE LEADER* ET drm

dr	leader créé	drm	Cause
7	Aucun	-1	Américain, Anglais, Allemand
6	6+1	-1	CC contre un AFV ou par colonne de rapports de force < 1-1
4,5	7-0	-1	Niveau de Moral de l'unité de base 8
2,3	8-0	-1	Niveau de Moral de l'unité de base 6
1	8-1	+1	Unité de base était démoralisée
		+1	G.M.D., Russe, Italien

*NA pour les Finlandais et les Japonais EX: Si un 4-3-6 allemand obtient un DR naturel de 2 dans un CC à 1-4, le dr final de Création de Leader sera un -2 (-1 parcequ'il est Allemand, -2 pour l'attaque au rapport 1-4, +1 parceque son Niveau de Moral est de 6). Si un 4-2-6 Russe tente un auto-Ralliement et obtient un DR naturel de 2, le dr de création de leader sera de +3 (+1 pour son Niveau de Moral de 6, avoir été démoralisé et être Russe).

19. SUBSTITUTION D'UNITE

19.1 VALEUR DU NIVEAU D'EXPERIENCE (ELR): Toutes les forces de chaque scénario disposeront d'un certain nombre de squads/HS d'élite, de Première Ligne, Deuxième Ligne et/ou de Green/Conscrits pour le début du jeu. Cependant, pendant le déroulement du jeu, chaque unité peut être Remplacée par un squad/HS de moindre qualité. L'OB de chaque scénario donnera un ELR pour ce groupe d'unités par un chiffre allant de 0 à 5. Ce nombre représente la quantité maximum par laquelle un squad/HS/ leader non démoralisé peut échouer un MC (après modification) sans être Remplacé par un squad/HS/leader de moindre qualité. Ainsi, un squad/HS/leader non démoralisé ayant un ELR de 1 sera automatiquement rétrogradé s'il démoralise avec un DR de MC de 2 > à la valeur nécessaire pour éviter d'être démoralisé. Marquer le niveau d'ELR en cours pour chaque OB sur la piste d'ELR de la carte d'aide de scénario avec un pion d'Infanterie coloré approprié.

19.11 IMMUNITÉ A L'ELR: Les crew et les unités démoralisées ne subissent jamais le Remplacement pour échec à l'ELR.

19.12 DISRUPTION: Si un squad/HS/leader 6+1 non démoralisé ne pouvant pas être Remplacé par une unité de moindre qualité rate un MC d'une valeur > à son ELR, il est démoralisé et marqué avec un pion Disrupt [EXC: *Les Partisans, Commissaires, Gurkhas, Japonais (et SS face aux Russes), unités Fanatiques et les PRC ne sont jamais Disrupted, uniquement démoralisés*]. Les leaders qui ne sont pas 6+1 ne peuvent être Disrupted que par un résultat de Heat of Battle (15.5). Une unité Disrupted ne peut pas s'auto-Rallier. A moins d'être d'abord ralliée par un leader, une unité Disrupted se rendra au début d'une RtPh si elle commence ADJACENTE à, ou pendant une phase où elle occupe la même Location qu'une unité de Personnel ennemie Good Order. Une unité d'Infanterie Disrupted ne Déroute pas à moins d'être dans un hex d'Open Ground (selon 15.531) ou un hex d'obstacle d'eau (selon B21.43) ou ADJACENT à un véhicule ennemi (20.21) et ne peut jamais utiliser le Low crawl. Les unités Disrupted n'empêchent pas le mouvement ennemi dans ou à travers leur hex (4.14), mais empêchent les Déroutes vers ou à travers eux (10.51).

19.13 REMPLACEMENT: Une unité de Personnel non démoralisée qui rate un MC d'une quantité > à son ELR est immédiatement Remplacé par une unité de Personnel démoralisée de moindre qualité mais de la même taille. [EXC: *Un squad ayant un facteur de moral souligné est Remplacé par deux HS démoralisés (même si son ELR est descendu en dessous de 5); Un HS ayant un facteur de moral souligné est Disrupted à la place. Un MC raté donnant une Réduction (10.31) qui dépasse aussi son ELR fait que ce squad est Réduit à un HS de moindre qualité*]. S'il est Remplacé par une unité de moindre qualité, aucun de ses facteurs individuels ne peut augmenter, et au moins l'un d'entre eux doit diminuer. En remplaçant un MMC, la Classe de l'unité doit aussi diminuer (c-à-d, un squad/HS de Première Ligne ne peut être Remplacé par un autre squad/HS de Première Ligne, même si ses facteurs sont moindres). Un leader non démoralisé qui rate un MC de plus que son ELR est immédiatement Remplacé par un leader démoralisé de la plus basse qualité suivante (c-à-d, un 9-2 est Remplacé par un 9-1, un 9-1 par un 8-1, etc.)²⁵

19.131 AMMUNITION SHORTAGE [Manque de munitions]: Il peut aussi se produire un Remplacement d'unités si une SSR indique que l'OB d'un camp souffre d'Ammunition Shortage, auquel cas un MMC attaquant de ce camp qui obtient un DR naturel de 12 sur l'IFT est Remplacé par une unité de

moindre qualité de la même taille après la résolution de l'attaque. Un MMC incapable d'être Remplacé est démoralisé plutôt que Remplacé après la résolution de l'attaque à moins d'être berserk. On détermine le(s) MMC d'un FG qui sera Remplacé avec une Sélection Aléatoire après la malfonction ou l'élimination des SW applicables. Il n'y a pas de Remplacement d'unité après une DR de To Hit de 12, mais A.11 s'applique car le B# et les valeurs de diminution de munitions sont diminuées de 1 avec un Ammunition Shortage. On considère que tous les véhicules et canons ont un B# encerclé (D3.71) d'un point inférieur à leur B# inhérent avec un Ammunition Shortage. Ceux qui ont déjà un B# encerclé commencent le jeu avec un pion Low Ammo. Le Ammunition Shortage n'a pas d'effet sur le CC, les Snipers et les attaques de FP résiduelles.

19.132 Quand une SSR (et non simplement l'OB) assigne spécifiquement un ELR 4 aux unités qui ont un facteur de moral souligné, elles subissent le Remplacement d'unités normalement quelque soit la gravité de la chute de qualité qui en résulte (pe, un 6-5-8 devient un 4-4-7; un 6-4-8 devient un 4-3-6).

19.2 CONSCRITS ET GREENS: Pendant la deuxième GM, plusieurs nations furent forcées d'enrôler à la hâte des troupes faiblement entraînées²⁶. Les Greens et les Conscrits représentent le dernier échelon de qualité, et les deux types de troupes sont gouvernées par les règles de Personnel Inexpérimenté. Ni les Greens, ni les Conscrits ne peut utiliser les avantages du Stealthy (même un squad Green accompagné d'un leader; 19.3). Les SMC/Green ne sont jamais considérés comme des Greens ou des Conscrits.

19.3 RESTRICTIONS DE PERSONNEL INEXPERIMENTE: Un MMC Green empilé avec un leader non démoralisé est exempté des restrictions de Personnel Inexpérimenté, qui s'appliquent toujours aux Conscrits quelque soit la présence d'un leader.

19.31 MOUVEMENT: Sauf pour le Tour de Joueur où ils sont transportés par, ou montent/descendent d'une forme quelconque de transport, le Personnel Inexpérimenté a un potentiel de MF de 3, et non 4, mais peut toujours utiliser le bonus de 2 MF d'un leader. Une unité d'Infanterie Green se déplaçant avec un leader a le potentiel normal de 6 et non 5. Une unité d'Infanterie Inexpérimentée berserk reçoit 8 MF.

19.32 SW: La valeur de Casse (même un B#/X# inhérent: 9.7) d'une SW utilisée par du Personnel Inexpérimenté est réduite de 1.

19.33 COWERING: Le Personnel Inexpérimenté ou un FG contenant du Personnel Inexpérimenté qui subit le Cowering (7.9) doit décaler de 2 colonnes sur la gauche sur l'IFT pour cette attaque. Un FG mixte de Personnel régulier et Inexpérimenté peut donc être un inconvénient car la présence de ces derniers peut pénaliser la performance du FG en tant que tout.

19.34 PAATC: Le Personnel Inexpérimenté passant un PAATC doit passer un ITC et non un NTC. La CCV d'une unité d'Infanterie Inexpérimentée est toujours réduite d'un point (11.5).

19.35 CAPTURE: L'attaquant peut toujours appliquer un DRM de -1 (plutôt que de +1 pour une tentative de capture normale) pour tenter de capturer une unité de Personnel Inexpérimenté (20.22) en CC.

19.36 LAX: Le Personnel Inexpérimenté est lax pour la vérification des Ambush.

20. PRISONNIERS

20.1 VALEUR: Chaque unité qui se rend ou qui est capturée et toujours gardée à la fin d'un scénario vaut le double de sa valeur normale pour les conditions de victoire.

20.2 CAPTURE: Les unités berserks ne peuvent jamais prendre de prisonniers, ni être capturées. Sinon, on peut capturer les unités de trois façons.

20.21 RtPh: Si pendant sa RtPh, une unité d'Infanterie démoralisée qui est à la fois ADJACENTE à une unité d'Infanterie/Cavaliers ennemie, armée, Good Order et connue et qui est incapable de Dérouter sans subir une interdiction ou utiliser le Low Crawl, devra Dérouter vers cette unité ennemie en tant que prisonniers (au choix du joueur qui la capture, si plus d'une unité se qualifie pour la capture) après avoir d'abord abandonné ses SW. Si la seule unité adjacente est un véhicule, l'unité démoralisée doit Dérouter (même si elle est Disrupted) ou être éliminée pour échec à la Déroute. Une telle



A

élimination de provoquer pas les pénalités de No Quarter. Si l'unité démoralisée est aussi Disrupted, encerclée, ou en reddition par un DR de Heat of Battle (15.5), elle Déroutera plutôt vers cette unité ennemie en tant que prisonnier même si elle a un chemin de Déroute légale n'obligeant pas une interdiction ou un low crawl. Les Partisans (25.24), les Gurkhas (25.43), les Commissaires (25.22), les SS faces aux Russes (25.11), les Fanatiques (10.8) et les Japonais ne se rendent jamais par la méthode de la RPh; ils utilisent toujours le low crawl ou risquent l'interdiction pour éviter de se rendre. S'ils en sont incapables, ils sont éliminés plutôt que de se rendre.

20.22 CCPh: Mis à part les véhicules et berserks, une unité attaquant en CC n'importe quoi d'autre qu'un AFV piloté peut tenter de faire des prisonniers en ajoutant un DRM de +1 à son DR de CC. Si le DR final de CC est < à la valeur de To Kill de CC, toutes les unités en défense sont capturées; si le DR final de CC est égal à la valeur de To Kill de CC pour cette attaque, une unité du défenseur au choix du défenseur est capturée (un HS si l'unité en défense est un squad; l'autre HS reste libre). Le DRM de +1 pour une tentative de capture devient un -1 contre le Personnel Inexpérimenté (19.35).

EX: Un 8-3-8 attaque deux 4-2-6 et un 4-4-7 en CC à 8-12 (1-2) et annonce qu'il tente de les capturer. Si le DR naturel de CC est un 3, le 4-4-7 est échangé en deux HS (l'un des deux est capturé) et les deux 4-2-6 sont capturés. Le 4-4-7 n'est pas complètement capturé car le DRM de tentative de capture de +1 s'applique pour lui.

20.221 Quand un camp en CC ou en Mêlée est complètement éliminé/capturé dans un CC simultané, les unités qu'il a capturé pendant cette phase ne sont pas changées (c-à-d, toutes les attaques pour capturer de ce camp pendant cette phase n'ont pas eu d'effet). Si toutes les unités adverses autres que les prisonniers dans un CC ou une Mêlée s'éliminent ou se capturent l'une l'autre complètement dans un CC simultané, les prisonniers désarmés survivants restent dans cette Location mais sont échangés par des unités de Green ou Conscrits selon 20.551, quelque soit le nombre d'unités éliminées dans cette Location, et sans tenir compte des unités qui les ont éliminées. Si cela laisse de nouvelles unités armées adverses des deux camps seules dans la même Location, elles restent toutes en Mêlée. Toutes les SW dans un tel hex sont abandonnées.

20.23 NETTOYAGE: Voir 12.153.

20.24 Quand une unité se rend ou est capturée, elle abandonne d'abord toutes ses SW. On doit les récupérer normalement pour les posséder.

20.3 NO QUARTER [Pas de Quartier]: Une unité peut choisir de rejeter et d'éliminer une unité se rendant à elle pendant la RPh au moment de sa capture, mais si elle le fait, toutes les autres unités ennemies utiliseront ensuite le low crawl ou risqueront l'interdiction pour éviter de se rendre, même si elles sont Disrupted. Une unité rejetée ne compte pas pour les pertes d'intégrité de champ de bataille.

20.4 MASSACRE: Seuls les SS, les Japonais, les Partisans, les Russes et les berserk peuvent éliminer une unité désarmée qui ne s'échappe pas s'ils ne sont pas en Mêlée. Ils le font dans leur phase de tir en déclarant les prisonniers comme cible, ce qui les élimine automatiquement. Une unité berserk dans la même Location que des prisonniers, qu'elle les garde ou non, déclinerait son obligation de charge et éliminerait les prisonniers (et son statut de berserk) la phase de tir suivante à la place. Si elle n'est pas dans la même Location que des prisonniers, elle les ignorera en déterminant la plus proche unité vers qui charger. S'il se produit un massacre, l'ELR de toutes les unités ennemies dans ce scénario augmente d'un (une fois seulement) pour un maximum de 6, en plus de l'application de toutes les pénalités de 20.3.

20.5 GUARDS & UNITES DESARMEES: Une unité de Personnel capturée est échangée par un pion blanc d'unité désarmée de la taille appropriée, et est placée au-dessus de l'unité qui l'a capturé (au choix du joueur s'il y en a plus d'une). Un SMC désarmé doit être noté, mais garde son moral et son leadership normal. Toutes les unités désarmées ont une FP de « (1) » qui ne peut être utilisée qu'en CC contre du Personnel. L'unité qui l'a capturé devient son Guard jusqu'à ce qu'elle soit relevée de cette fonction pendant une RPh/APh amie où les prisonniers, s'ils ne sont pas impliqués dans une Mêlée avec le Guard, sont soit transférés à une autre unité soit abandonnés. Un tel transfert ne pénalise pas les capacités de l'unité pendant la RPh/APh. Une unité de Personnel armée (même un SMC démoralisé ou des Cavaliers) peut agir en tant que Guard. Une seule unité par Location, celle juste en-dessous des prisonniers, est une Guard. Si aucune Guard ne se trouve sous eux pour les posséder, une des unités au-dessus assume immédiatement le rôle de Guard. S'il n'y a pas d'unité ennemie dans la Location, les unités désarmées ne sont plus prisonnières et peuvent être déplacées normalement par leur précédent propriétaire sauf qu'elles ne peuvent pas entrer dans une Location contenant une unité ennemie connue. Si la seule unité de Personnel disponible pour assumer le rôle de Guard ne suffit pas, elle garde toutes les

unités qu'elle peut retenir (20.51) et le reste peut être déplacé par le précédent propriétaire comme s'il n'y avait pas de Guard dans l'hex. Une squad de Guard non démoralisé peut se Déployer en HS automatiquement à n'importe quel moment, sans tenir compte de sa nationalité ou de l'obligation de la présence d'un leader. Un prisonnier gardé n'affecte pas la Déroute. Une Guard peut forcer un prisonnier à tenter un Entrenchment (B27.11) ou à dégager un Rubble, une flamme, ou un barrage routier (B24.7).

20.51 EMPILEMENT: Une seule Guard peut garder des prisonniers d'une quantité totale de 5 fois son US# maximum, et peut automatiquement échanger deux HS/crew prisonniers pour un squad désarmé ou vice-versa. Les unités désarmées perdent leurs identité et leur Classe d'unité armée (pe, un crew devient un HS désarmé). Les pénalités d'overstacking ne s'appliquent pas aux prisonniers, bien qu'elles s'appliquent à leurs Guards s'ils sont en overstacking (en excluant les prisonniers).

20.52 FP DU GUARD: Une Guard ne peut pas attaquer ou interdire une unité autre que ses prisonniers sauf en CC [EXC: *Les capacités d'attaque et d'interdiction d'une Guard dont le US# est au US# total de ses prisonniers ne sont pas restreintes par ces prisonniers*]. La FP d'une Guard est divisée par deux pour l'attaque (mais pas pour la défense) quand il attaque en CC des unités qui ne sont pas prisonnières.

20.53 MOUVEMENT: Les prisonniers se déplacent à la vitesse à pied (et non à la vitesse d'une unité de Cavaliers) de leurs Guards en une pile combinée, et se déplacent pendant la MPh/APh de leurs Guards. Les prisonniers ne Déroutent pas s'ils sont gardés à moins que le garde ne déroute, auquel cas ils accompagnent le garde. Le garde n'abandonne ses prisonniers que par choix et seulement en laissant ces prisonniers derrière eux quand il quitte un hex. Les prisonniers sont toujours sous la protection de 20.3-4 (c-à-d, un prisonnier abandonné qui est ensuite éliminé par le camp qui l'a abandonné met en action la règle de No Quarter immédiatement). Un prisonnier abandonné est représenté par un pion désarmé et est régi par ces règles. Une Guard peut escorter ses prisonniers en dehors d'un bord de carte ami sans considérer que le garde est éliminé pour les conditions de victoire. A moins d'être défini par une SSR, le bord de carte ami est celui où les forces de ce camp sont entrées en jeu. Si les forces de ce camp sont placées sur la carte et ce camp n'a pas reçu de renforts, son bord de carte ami est un des côtés où il lui fut permis de se placer sans ennemis entre elles et ce bord de carte et où aucune unité ennemie n'est entrée.

20.54 EFFET D'UNE ATTAQUE: Un tir dans un hex contenant des prisonniers ou des unités désarmées venant du dehors de cet hex affecte le garde et les unités désarmées et prisonniers comme s'ils étaient des combattants en Mêlée, sauf que les prisonniers ne sont jamais démoralisés et ne prennent pas de LLMC/LLTC pour l'élimination/démoralisation d'un leader dans la même Location.

Un prisonnier ou une unité désarmée qui rate un MC n'est pas démoralisé; il subit une Réduction. Un CC contre une Guard n'affecte pas ses prisonniers. Un prisonnier ou une unité désarmée éliminée par un tir de son propre camp compte toujours double pour les conditions de victoire. Le résultat « K/# » peut affecter le garde et les prisonniers en fonction d'une Sélection Aléatoire. De même, les unités éliminées par un « #KIA » sont choisies par une Sélection Aléatoire. Les unités désarmées ne sont pas un obstacle pour le mouvement, et peuvent être capturées à nouveau et normalement en CC ou par une unité d'Infanterie/Cavaliers qui entre dans leur hex et les engage immédiatement en CC pendant la MPh. Si elle n'arrive pas à recapturer ou à éliminer ces unités désarmées pendant la MPh, on les considère en Mêlée ensuite et elle ne peut plus se déplacer. Placez un pion Mêlée sur la pile. Une unité désarmée qui n'est pas prisonnière ne peut pas entrer dans l'hex d'une unité ennemie connue.

20.55 EVASION: A moins qu'une Mêlée n'existe dans une Location, les prisonniers doivent passer un NTC avant d'attaquer leur garde. Cette attaque ne peut se produire que pendant la CCPh et uniquement si le garde est démoralisé. Une fois qu'une Mêlée existe dans l'hex, le prisonnier peut, pendant la CCPh, attaquer sans passer de NTC. Les prisonniers doivent éliminer leur garde avant qu'ils ne puissent attaquer une autre unité dans la Location à moins qu'ils n'attaquent leur garde et d'autres unités dans la même Location en un seul CC. Une fois qu'une Mêlée existe avec une Guard, les prisonniers peuvent tenter un retrait de la Mêlée lors d'une CCPh suivante. Les attaques en CC des prisonniers sont séquentielles en cela que les prisonniers peuvent résoudre toutes leurs attaques en CC avant qu'ils ne soient attaqués à leur tour par les survivants et les autres unités dans cette Location. L'évasion ne réussit que s'il n'y a pas d'unités ennemies dans la même Location (autres que les prisonniers) ou par un retrait réussi de la Mêlée (11.2) ou par une infiltration (11.22), auquel cas l'ancien prisonnier a



maintenant la liberté d'agir jusqu'à ce qu'il soit recapturé. Les prisonniers éliminés dans une tentative d'évasion ne donnent pas de pénalités pour le camp du garde, et comptent toujours (bien que non doublés) pour les conditions de victoire (20.1). Un prisonnier échappé ne compte pas pour les conditions de victoire, à moins qu'il ne soit ensuite éliminé ou recapturé. Les Italiens, les Japonais, les unités mineures de l'Axe non-Finlandais [EXC: *Les Hongrois en Hongrie*; 25.8] ne tenteront pas de s'échapper à moins d'être abandonné²⁷.

EX: Un 2-4-7 et un crew démoralisé sont dans un hex avec trois squads prisonniers qui sont empilés avec le crew qui est le garde. Seuls deux prisonniers passent leur NTC et donc peuvent attaquer en CC. Ds peuvent attaquer leur garde à 1-1 (2-2) avec un DRM de -2 (contre une unité démoralisée) ou le garde et le HS à 1-2 (2-4). Le crew démoralisé ne peut pas attaquer mais le HS peut et choisit d'attaquer les deux prisonniers à 1-1 (2-2). Le prisonnier qui ne participe pas au CC n'est pas impliqué et reste sous contrôle du garde. Aucun camp ne réussit le CC, mais maintenant toutes les unités sont en Mêlée et la pile reçoit un pion Mêlée. Pendant la CCPh suivante aucun des prisonniers n'a besoin de passer de NTC pour participer. L'un des squad prisonnier choisit de se retirer du CC pendant que les deux autres engagent le HS et le crew démoralisé à 1-2 (1-4). Si le HS tente d'arrêter le squad désarmé qui se retire seul à 2-1, il n'a pas de DRM de CC (2 [unités bloquantes] -2 [DRM de retrait]) et donc le joueur allemand choisit d'attaquer les trois prisonniers à 1-2 (2-3). Le joueur allemand sait qu'à moins que le HS ne soit éliminé par le CC des prisonniers, il réussira au moins à garder les deux squads prisonniers en Mêlée même si le squad en retrait réussira probablement à s'échapper.

20.551 REARMEMENT : Une unité amie désarmée attaquante est immédiatement réarmée pour chaque unité ennemie armée d'une taille supérieure ou égale éliminée/ capturée en CC (ou par tout autre moyen si aucune autre unité ennemie ne se trouvait dans la même Location), mais l'unité désarmée est Remplacée par un squad/HS Green ou Conscrit de la taille et nationalité appropriées. Une unité désarmée dans la même Location qu'une unité ennemie armée qui se rend à une unité amie armée peut être immédiatement réarmée selon la phrase précédente.

20.552 PILLAGE [Scrounging] : On peut trouver des Armes Légères capables de réarmer un pion d'Infanterie dans n'importe quel hex autre qu'un hex d'eau ou de marais occupé par l'unité désarmée à la fin de sa MPh où elle aura dépensé tout ses MF en mouvement (pas forcément dans la même hex), et est capable d'obtenir un 2 sur un DR de Pillage (). Il y a une limite à un DR de Pillage par hex et pas MPH, quelque soit le nombre d'unités qui s'y trouvent. L'unité désarmée est Remplacée par un squad/HS Green ou Conscrit de sa taille et nationalité selon 20.551. Le Pillage d'épave (D10.5) offre une meilleure chance de succès.

21. EQUIPEMENT CAPTURE

21.1 POSSESSION : Une unité peut utiliser n'importe quel pion de SW ennemie [EXC: *Radio*] qu'elle possède, avec certaines restrictions. La possession d'une SW ennemie ne peut se produire que par une récupération (4.44).

21.11 MALFONCTION : On diminue de 2 points le B#/X# d'un canon/SW (ou véhicule) capturé du fait du manque de familiarité de l'équipement et de la difficulté d'approvisionnement (voir A.11). Les pénalités d'Ammunition Shortage (19.131) ne s'appliquent pas à un canon/SW capturé.

21.12 PERFORMANCE : On réduit de 1 la ROF multiple d'un arme capturée. On doit utiliser les valeurs de To Hit rouges pour toutes les attaques faites par de l'artillerie capturée et on doit ajouter un DRM de +2 pour leurs tentatives de To Hit (Cas H). Les armes capturées autre que l'artillerie ne sont pénalisées que par la diminution des valeurs de Casse et de ROF.

21.13 UTILISATION NON QUALIFIEE : Une artillerie demandant un crew pour être utilisée peut l'être par un MMC ami non qualifié ou par un MMC ennemi qualifié en appliquant les pénalités de 21.11-12 pour leur utilisation. Les MMC ennemis non-qualifiés peuvent utiliser ces armes spéciales en doublant ces pénalités. Deux SMC ou plus peuvent tirer avec une arme de crew en tant que MMC non qualifié; un SMC seul ne peut tirer une arme de crew que s'il est héroïque (15.23) [EXC: *Un SMC seul peut tirer avec une mortier 82mm comme un mortier léger*; C9.2].

21.2 VEHICULE : Un véhicule ne peut être capturé que pendant la CCPh. On peut ne capturer un AFV que s'il est Abandonné (D5.42). S'il n'y a pas de Personnel ennemi dans la Location d'un AFV ennemi Abandonné, il peut être capturé automatiquement par une unité d'Infanterie dans la même Location à la fin de la CCPh. Sinon, un AFV Abandonné dans une Location de CC ne peut être capturé que dans une tentative de capture en CC, bien qu'il soit Abandonné. Les deux camps peuvent tenter de le capturer et donc une unité

d'Infanterie des deux camps dans cette Location peut se qualifier pour être le Personnel d'escorte pour la défense d'un AFV Abandonné jusqu'à ce qu'il soit contrôlé par un camp ou l'autre. Une attaque contre un AFV Abandonné (que ce soit pour l'éliminer ou le capturer) bénéficie d'un DRM de -1 car le véhicule n'a pas de MG en fonction, ainsi que les DRM indiqués en 11.61 (l'AFV est immobile et CE ainsi que non piloté).

21.21 CONDUCTEUR TEMPORAIRE : Un véhicule désarmé qui est capturé embarque un nouveau conducteur inhérent sans coût pour le MMC qui le capture et peut être conduit par celui-ci y compris pour quitter l'hex de Mêlée comme indiqué en 11.71. Si le véhicule a été capturé par un SMC, ce SMC est enlevé jusqu'à ce que le véhicule soit Abandonné ou embarque un nouveau crew (D5.42).

21.22 CREW TEMPORAIRE : Un AFV qui est capturé prend un nouveau crew inhérent en enlevant le MMC qui y est entré (ou en échangeant le squad qui l'a capturé par un HS). Si l'AFV est piloté par un pion de crew de véhicule maintenant enlevé, on applique les pénalités normales d'armes capturées (21.11-12) et de MP rouge (D2.51). S'il est piloté par un HS ou un crew d'Infanterie maintenant enlevé, son potentiel de MP est divisé par deux, et chaque tentative pour le démarrer doit être précédée par un dr 4. Un dr de 5 indique qu'il n'y a pas de mouvement pendant cette phase (bien que la tentative compte comme un mouvement pour interdire ou pénaliser le tir ou les autres tentatives de mouvement de cet AFV); un dr 6 indique un embourbement dans cet hex. Un Russe ou Japonais qui l'a capturé reçoit un dr de +1 à ce dr. S'il est piloté par un HS plutôt que par un crew de véhicule, les pénalités de mouvement ci-dessus et les pénalités doubles d'armes capturées (21.13) s'appliquent. S'il est piloté par un crew d'Infanterie, on n'applique que les pénalités de mouvement ci-dessus et les pénalités normales d'armes capturées (21.12). Un AFV capturé par un SMC est à la fois immobile et limité aux attaques d'AAMG s'il est CE dans l'AFV. S'il est BU, le véhicule peut se déplacer, ou tirer avec la BMG ou la CMG [EXC: *CMG/MA si l'AFV a une tourelle pour un homme*], mais jamais se déplacer et tirer dans le même Tour de Joueur. Un tel tir n'est pas divisé par deux pour le tir de SMC, mais on applique les pénalités d'armes capturées. Si 2 SMC ou plus capturent et pilotent un AFV, on considère qu'il est piloté par un HS à moins que tous les SMC ne soient des héros, auquel cas on considère qu'il est piloté par un crew d'Infanterie.

22. LANCE-FLAMMES (FT) & COCKTAILS MOLOTOV (MOL)

22.1 MODIFICATION DE FP : Un pion de FT est une SW d'Infanterie ayant une Portée Normale de 1 hex et un facteur de FP de 24. Il peut attaquer à longue distance (2 hexes) avec 12 FP, mais sa FP n'est jamais augmentée pour le PBF/TPBF. Le tir à longue distance pour un FT (même monté sur véhicule) est limité à un hex au-delà de sa Portée Normale. La FP d'un FT est affectée par les LOS Hindrance, est divisée par deux pour toutes les formes d'Area Fire (mais pas pour son utilisation pendant l'AFPh) et est réduit pour le Covering (7.9), mais n'est jamais augmentée pour quelque raison que ce soit. Certains FT sur véhicule (D1.8) ont une Portée Normale de 2 (signifiée par le facteur FP souligné).

22.2 DRM : Les attaques de FT contre une unité d'Infanterie sont résolues sur l'IFT mais ne reçoivent pas de DRM pour le leadership ou le TEM du défenseur, sauf pour les LOS Hindrance et les attaques sur un piibox côté non-CA (B31.113).

22.3 USAGE : Le Personnel non-élite doit utiliser les pénalités de SW capturée (21.11) en tirant avec un FT. La pénalité est doublée avec un FT capturé.

22.31 FG : Un FT ne peut pas combiner sa FP avec celle d'une autre unité, en incluant l'unité qui tire avec ou même avec un autre FT [EXC: *OVR*; D7.11].

22.32 LIGNE DE TIR (LOF) : Un FT d'Infanterie a rarement une Portée de plus de 40 mètres; donc, l'utilisation à longue distance demande un tir courbe similaire à (mais pas compté comme) un tir indirect (c-à-d, tous les tirs de FT sont des tirs directs). Par conséquent, un FT ne peut pas utiliser à la fois sa FP à distance normale et à longue distance, et ne peut pas attaquer à longue distance si la LOS est bloquée. Sinon, un FT peut attaquer soit un hex ADJACENT avec une FP entière, soit une Location à deux hexes de distance avec un tir à longue distance. Un FT de véhicule ayant une Portée Normale de 2 peut tirer soit sur un hex ADJACENT ou à deux hexes de distance avec une FP entière, ou à trois hexes de distance avec une FP divisée par deux (tir à longue distance). Aucun FT ne peut attaquer plus d'une Location à la fois. Un FT ne peut tirer sur une cible se trouvant à plus de 2 niveaux au-dessus ou



A

au-dessous de sa propre élévation. Un FT qui tire sur une cible non blindée à deux niveaux au-dessus ou en-dessous de sa propre élévation utilise 12 FP à un hex de distance et 6 FP à deux hexes.

22.33 RESTRICTIONS: On ne peut utiliser un FT contre des parachutistes en descente.

22.34 CONTRE UN AFV: On résout une attaque de FT contre un AFV sur la table de destruction HE & Flame C7.34, mais seulement si on désigne le véhicule comme cible principale. Si l'AFV n'est pas détruit, ses PRC Vulnérables subissent quand même une attaque collatérale spécifique (A. 14). L'AFV n'affecte pas une attaque de FT, mais la TK# de base d'un FT est accru de 1 si la cible est CE, et de 2 si elle est OT (3 pour CE et OT à la fois).

22.35 CONTRE LE TERRAIN: Sous certaines conditions, un FT peut créer une flamme dans l'hex visé (B25.12).

22.4 VULNERABILITE: Une unité de Personnel possédant un FT doit déduire 1 (par FT possédé) au DR d'IFT pour une attaque (en incluant les coups au but d'artillerie) contre lui. Le PRC d'un véhicule équipé d'un FT n'est pas pénalisé par la présence d'un FT sur le véhicule, ou par un FT SW transporté et non possédé.

22.5 MALFONCTION: Si le DR naturel d'une attaque de FT manié par une unité d'Infanterie est 10, ce FT n'a plus de carburant et est enlevé du jeu après avoir résolu l'attaque.

22.6 COCKTAILS MOLOTOV (MOL): Les MOL²⁸ ne sont disponibles que spécifié par une SSR ou après achat en DYO.

22.61 DISPONIBILITE: Un MOL n'est pas représenté par un pion, mais on le considère comme une SW inhérente à n'importe quelle unité de Personnel. Un MOL peut être utilisé au choix de n'importe quelle unité non Pin et Good Order en tant que SW d'une des trois façons. Il ne peut être utilisé en CC.

22.611 CONTRE UNE CIBLE NON BLINDEE: Une unité de Personnel peut effectuer un dr de vérification de MOL après avoir déclaré une attaque PBF/TPBF avant de la résoudre, pourvu que l'attaque ne se fasse pas à travers un côté d'hex de bois ou de verger (à moins que ce côté d'hex ne soit traversé par une Route). Utiliser le MOL donne au tireur 4 FP de plus pour cette attaque, même si elle se produit lors d'un Final Fire ou d'un TPBF. Le bonus de 4 FP d'un MOL est toujours ajouté après modifications des FP; c-à-d qu'elle ne subit pas de modifications. Pour avoir un MOL et être en position pour l'utiliser, une unité doit obtenir 1-3 avec un dr de vérification de MOL. Il y a un drm de +1 si l'unité est un HS/crew et un drm de +2 si l'unité est un SMC. Il y a un drm de +1 cumulable si le dr de vérification de MOL se fait dans le PPF, ou par une unité CX, ou contre une cible autre qu'un AFV. On peut effectuer un dr de vérification de MOL pendant le Defensive First Fire et plus tard pendant le Subsequent First Fire et le Final Fire que le MOL ait été utilisé dans le First Fire ou non. Une unité faisant une vérification de MOL doit déclarer le FG dont elle fait partie, ainsi que la cible, avant d'effectuer le dr de vérification de MOL. Le FG déclaré doit immédiatement attaquer la cible annoncée même si le dr de vérification de MOL a échoué. Un dr de vérification de MOL compte comme l'utilisation d'une SW, et donc un HS/crew qui rate un dr de vérification de MOL ne peut pas attaquer du tout car cela a épuisé sa seule occasion d'attaque pour ce Tour de Joueur. Cela n'annulerait pas le FG l'incluant, cependant. Un squad faisant un dr de vérification de MOL ne peut pas tirer avec une autre SW et doit ajouter sa FP inhérente à l'attaque (voir FG obligatoire; 7.55). Un SMC peut attaquer seul avec un MOL sans se combiner à un FG. 22.6111 II y a plusieurs conséquences possibles pour une attaque de MOL. Si le dr naturel coloré du DR d'IFT est un 6, l'unité utilisant le MOL est démoralisée (une unité s'il est utilisé par un FG), la FP de l'unité et du MOL sont perdues et une flamme est placée dans la Location du lanceur. L'unité démoralisée n'annule pas le FG. Si le dr naturel coloré du DR d'IFT est un 1, une flamme est placée dans la Location de la cible. Dans les deux cas, la flamme n'est placée que si la Location contient du terrain inflammable. Si la Location contenant la flamme est un bâtiment fortifié ou une Location qui n'est pas un bâtiment subissant les mauvais temps, on doit consulter le drm d'EC pour déterminer si on place la flamme. Pour la détermination de la flamme seulement, le dr blanc du DR d'attaque de MOL est modifié par -1 pour un bâtiment fortifié (B23.94) ou par le DRM d'EC approprié (B25.5) pour les mauvais temps; on place une flamme sur un dr blanc final 1.

EX: Considérons qu'un squad fasse une attaque contre une unité dans une hex de bois pendant un EC humide (Wet). Le DR d'attaque de MOL est un 3 avec un 1 du dr coloré. Normalement un dr coloré de 1 créerait une flamme dans l'hex de bois, mais comme l'EC est humide, il y a un drm de -2 pour le dr blanc pour la détermination de la flamme et donc aucune flamme n'est placée (2 [dr blanc] - 2 [dim d'EC humide]).

22.612 CONTRE UNE CIBLE BLINDEE: L'utilisation d'un MOL contre une cible blindée est identique à 22.611-6111 sauf pour ce qui suit: L'AFV doit être désigné en tant que cible spécifique. Si le dr de vérification de MOL réussit, on résout l'attaque d'Armes Légères-MOL contre l'AFV avec un DR de To Kill sur la colonne MOL de la table de destruction HE & Flame C7.34. Ce même DR sert aussi comme attaque collatérale spécifique (en utilisant à la fois la FP des Armes Légères et celle du MOL) contre les PRC Vulnérables de l'AFV, et comme une attaque normale d'IFT (en utilisant uniquement la FP des Armes Légères) contre les autres unités non blindées dans cette Location. L'AFV devient une épave en feu avec un DR de To Kill < au TK# final de l'AFV, et est éliminé (avec des possibilités de survie pour les PRC) avec un DR de To Kill égal au TK# final. Il n'y a pas de modifications avec le blindage; cependant, la TK# de base d'un MOL est accru de 1 si la cible est CE, ou de 2 si elle est OT (contrairement au FT où les deux modificateurs CE et OT s'appliquent, seul un des deux s'applique pour une attaque de MOL). Le TK# de base d'un MOL est diminué de 2 contre un véhicule en statut de mouvement ou se déplaçant. Quand on attaque depuis le même hex, on considère que le MOL a touché l'arrière; sinon, la côté de la cible détermine l'endroit du coup au but. On peut appliquer les modification de To Kill pour le blindage à l'arrière et l'avantage d'élévation (Cas A et B; C7.21-22) pour une attaque de MOL contre un AFV.

22.613 CONTRE LE TERRAIN: Une unité d'Infanterie ayant un MOL (obtenu par un dr de vérification de MOL; 22.611) peut ajouter un +2 à son DR de tentative d'incendie (B25.11). Contrairement aux autres utilisations d'un MOL, l'utilisateur n'est pas menacé de démoraliser s'il l'utilise pour améliorer son DR de tentative d'incendie. 22.62 LEADERSHIP: Le leadership ne s'applique pas au DR de To Kill d'un MOL ou au dr de vérification de MOL, mais s'applique à l'attaque du FG contenant plus que les 4 facteurs venant du MOL.

EX: (Première illustration de la p.A37) Le temps est modéré et un 3-3-7 choisit d'attaquer le 4-6-7 avec un MOL pendant sa PFPh. Le Partisan obtient <ss 2 à son dr de vérification de MOL et donc peut utiliser le bonus de FP de MOL. L'attaque utilise la colonne de 8 FP sur l'IFT (3 FP x 2 [PBF] = 6 + 4 FP de bonus). Le DR naturel d'IFT est un 7 (1 sur le dr coloré) modifié en 8 par le TEM de +1 des bois ce qui donne un NMC contre le 4-6-7 et une flamme en W9. Si son DR d'IFT de 7 aurait eu un dr coloré de 6, l'attaque aurait été annulée car le Partisan aurait été démoralisé et une flamme aurait été placée sur son hex. Le Partisan n'aurait pas pu utiliser son MOL en X9 s'il y avait eu une cible là car le côté d'hex en X8-X9 est un côté d'hex de bois.

Maintenant considérons que le 4-6-7 est berserk et charge le Partisan lors du prochain Tour de Joueur en entrant en X8 pendant sa MPh. Le Partisan attaquerait le 4-6-7 dans son propre hex en utilisant le Defensive First Fire. En considérant qu'il choisit d'utiliser le MOL et qu'il passe la vérification de MOL en obtenant un 1 ou un 2, il aura 12 FP sans modification (3 FP x 3 [TPBF] = 9+4 [MOL]; +1 DRM [TEM du bois] -1 [FFNAM]). On placerait une flamme en X8 si le dr coloré est un 1 ou un 6 puisque le tireur et la cible sont dans le même hex. Finalement, considérons que le Partisan tente une PFPh avec un MOL contre le half-track et le 4-6-8. E spécifie que le half-track est la cible principale, passe son dr de vérification de MOL, et fait un DR naturel de 7 (2 sur le dr coloré). D y a un modificateur de +2 pour le TK# de base sur la table C7.34 car le half-track est OT, donnant une TK# final de 8, donc l'AFV est éliminé et devient une épave en feu. Le squad est attaqué sur l'IFT avec 6 FP (PBF) et un DRM de +1 (AFV) ce qui donne un PTC. Maintenant considérons que le Partisan a raté son dr de vérification de MOL. L'attaque se serait limitée aux 6 FP contre le 4-6-8 et le crew CE Vulnérable du half-track.

23. CHARGES DE DEMOLITION (DC)

23.1 Une DC est une SW qui explose dans l'hex de la cible avec 30 FP sur l'IFT [EXC: DC posée; 23.7]. Elle ne subit pas les modifications de FP pour le PBF/TPBF, l'utilisation dans l'AFPh ou une forme quelconque d'Area Fire sauf pour le camouflage. L'Area Fire causé par le camouflage ne s'applique pas pour déterminer la possibilité de création de Rubble (B24.11). Une attaque de DC ne peut être combinée avec la FP d'une autre unité. On applique le TEM du défenseur (mais pas les LOS Hindrance) pour la résolution de l'attaque, mais pas le leadership.

23.2 USAGE: Le Personnel non-élite doit utiliser les pénalités de SW capturée (21.11) pour attaquer avec une DC. La pénalité est doublée si on attaque avec une DC capturée. Un squad attaquant avec une DC peut utiliser sa FP inhérente, mais seulement dans la même phase où la DC explose.

23.3 PLACEMENT: Une DC est placée sur un hex ADJACENT pendant la MPh par une unité d'Infanterie la transportant dépensant un nombre de MF supplémentaires (dans l'hex d'où la DC est placée) égal à ce qui serait nécessaire pour entrer dans l'hex pendant la MPh sans le Bypasser (voir fil barbelé; B26.45). L'acte de placement de la DC est considéré comme un mouvement dépensé dans l'hex de placement (l'hex occupé par l'unité la



plaçant, et non l'hex où est placé la DC) et donc une unité ne peut pas placer un DC si elle a tiré pendant la PFP, ou fut Pin avant le placement pendant la MPH. De plus s'il y a un AFV ennemi dans l'hex de la cible, la plupart des unités doivent passer un PAATC (11.6) avant de placer la DC. Si l'unité survit (ni Pin ni démoralisée) à tous les Defensive First Fire, premiers tirs subséquents et PFP dans l'hex de placement (en incluant toute forme résultante de dépense de MF dans le placement de la DC), on considère que l'arme est placée de façon opérationnelle. Ensuite, l'unité peut s'en aller et subir des dégâts sans effet pour la DC. Cependant, si l'unité est démoralisée, Pin, ou éliminée avant ou pendant le placement, la DC n'est pas placée de façon opérationnelle, reste avec l'unité (ou dans la Location de l'unité si elle est éliminée) et ne peut pas attaquer, bien qu'elle soit encore utilisable pour une récupération et des futures tentatives de placement. Une unité ne peut pas placer (ou lancer; 23.6) une DC sur un hex adjacent hors de sa LOS (7.21).

EX: (Deuxième illustration de la p.A37) Un squad en Y7 se déplace en Y6 et place sa DC dans l'hex de bâtiment X5 en dépensant 2 MF supplémentaires en Y6. Si elle ni démoralisée, ni Pin, ni éliminée par le Defensive First Fire à ce moment, la DC est alors placée de façon opérationnelle. Le squad peut utiliser son dernier MF pour s'éloigner. D devra utiliser le pas de course ou être accompagné d'un leader pour rentrer dans son hex d'origine en Y7. Le squad ne peut pas placer la DC dans le premier niveau de X5 depuis Y6 car il ne peut passer directement de Y6 au premier niveau de X5, même s'il lui restait 3 MF. L'hex de placement doit être le niveau du sol en X5. [Techniquement, cette illustration est une erreur car la DC devrait être placée sous l'unité russe et non sur elle pour ne pas faire croire que c'est une SW capturée].

23.4 DETONATION : Si l'unité plaçant ou lançant la DC est CX, on applique le DRM de +1 de CX pour le DR de résolution de l'attaque. Une DC placée de façon opérationnelle pendant la MPH explose pendant l'AFPh sur un DR naturel < 12 (10 pour une DC capturée) et elle est enlevée du jeu. Un DR naturel de 12 (ou 10 pour une DC capturée) pour une attaque sur l'IFT d'une DC lancée ou placée enlève aussi du jeu, sans exploser.

23.41 CONTRE LE TERRAIN : Sous certaines conditions, une DC peut créer une flamme dans l'hex visé (B25.13) et/ou changer un bâtiment en Rubble (B24.11).

23.5 CONTRE UN AFV : Pour qu'une attaque de DC (comme le tir direct d'artillerie contre un hex contenant un AFV avec des cibles non blindées) affecte un AFV, on doit désigner l'AFV comme cible principale. Une DC peut affecter un AFV uniquement s'il est la cible principale de l'attaque de la DC. Si l'attaquant choisit d'attaquer l'AFV, il le fait sur la table C7.34 en utilisant la colonne DC, mais uniquement après un DR spécial de positionnement de DC (C7.346). Le côté de la cible de l'AFV est basé sur le côté d'hex à travers lequel la DC fut lancée/placée, même si l'AFV changea son CA avant l'explosion de la DC pendant l'AFPh.

23.6 DC LANCEE : Une unité de Personnel non Pin et Good Order capable d'utiliser une SW peut, pendant n'importe quelle phase de tir ami (ou en Defensive First Fire) lancer une DC (constituant donc l'utilisation d'une SW; 7.35) dans une Location adjacente dans sa LOS ou vers le niveau inférieur suivant de l'hex du lanceur à travers un escalier, ou dans l'hex au niveau du sol d'un hex autre que l'intérieur d'un bâtiment depuis une Location supérieure dans cet hex (bien qu'il puisse y avoir des niveaux de bâtiments entre) plutôt que de la placer pendant sa propre MPH. Cependant, une DC lancée est moins précise qu'une DC placée et ne peut être lancée vers une Location plus haute. On doit ajouter un DRM supplémentaire de +2 pour une DC lancée (+3 si elle est lancée depuis un véhicule en mouvement/non stoppé ou par une unité de Cavaliers) pour la résolution de l'attaque [EXC: Contre un AFV, ce DRM de +2/+3 s'applique au DR de positionnement; C7.346] dans l'hex de la cible, et on la résout immédiatement sur la colonne 30 FP. Comme la distance de lancer d'une DC est inférieure à son rayon de déflagration (et puisque qu'une variété de résultats peut se produire, en incluant le retour de la DC par un lancé des défenseurs), les Locations de la cible et du lanceur sont immédiatement attaquées par la DC; la Location du lanceur reçoit un DRM de +3 (+4 si elle est lancée depuis un véhicule en mouvement/non stoppé ou par une unité de Cavaliers) [EXC: Si une DC est lancée depuis une élévation d'au moins 2 niveaux plus haut que la cible, le niveau du lanceur n'est pas affecté par la DC à moins qu'elle ne change en Rubble le niveau inférieur (B24.11)]. On fait un DR différent pour résoudre l'attaque d'une DC lancée dans chaque hex. Une DC lancée d'un AFV ne l'affecte pas, mais attaque les PRC Vulnérables de cet AFV.

23.61 On ne peut lancer ou placer de DC dans la même Location occupée par l'unité qui la possède, à moins qu'elle ne soit japonaise ou que la cible ne soit un véhicule en Bypass dans le même hex que cette unité. Dans un tel cas le coût de placement n'est que d'un MF; le DRM pour une DC lancée reste le même.

23.62 AFPh : Une DC lancée dans l'AFPh subit un DRM de +1 supplémentaire pour le DR d'IFT contre la cible et la Location de lancer (à moins qu'elle ne soit lancée par un tireur en Opportunity Fire). Une DC lancée sur un AFV dans l'AFPh subit un DRM de +1 pour le DR de positionnement.

23.63 FINAL FIRE : Une unité du DEFENSEUR déjà marquée par un pion First Fire ne peut pas lancer de DC (et ne peut le faire non plus pendant un Subsequent First Fire ou un PFP; 8.3-31).

23.7 DC POSEE : Une DC qui n'est ni placée ni lancée est une DC posée et a des avantages et des obligations spéciaux. Une DC posée est une DC qui a été posée avant le début du jeu par SSR, ou qui fut posée et déclarée par une unité d'Infanterie qui dépensa tous ses MF (en utilisant le Hazardous Movement) pour placer une DC dans sa Location pendant sa MPH et en faisant un dr à son US# (sujet au DRM de leadership pour un leader assistant une autre unité plaçant la DC) sans être Pin ou démoralisée. Une DC posée peut exploser en utilisant la colonne 36+ FP sur l'IFT pendant n'importe quelle phase de tir amie lors d'un tour de jeu suivant par cette unité Good Order (ou le HS qui en découle si le squad a été Réduit ou Déployé) pourvu qu'elle soit dans les 6 hexes et dans la LOS de la DC (mais au moins éloignée de 2 hexes d'elles) et passe un NTC. Une DC posée mal fonctionnelle sur une DR d'IFT de 12, mais il y a un DRM de +1 à ce DR pour la malfonction (uniquement) pour chaque unité d'Infanterie ennemie dans l'hex à ce moment.

23.71 Une DC posée explose en utilisant la colonne 36 FP sur l'IFT avec un DRM de -3 et pas de TEM. Un résultat final de KIA donne la destruction d'un pont ou d'un bâtiment quelconque dans cet hex (voir Rubble B24.11). Quand un pont de plusieurs hexes est la cible d'une DC posée, un nombre de pans égal au KIA# est éliminé. Une DC posée est la seule arme qui peut détruire plus d'un pion de pont de cette façon. Chaque pan à éliminer doit être aussi près que possible de la DC et les égalités sont résolues par le propriétaire de la DC. Une DC qui explose sans détruire le pont n'a pas d'effet sur les unités sur ou sous le pont.

23.72 DEGAGEMENT DE DC POSEE : Une DC posée est enlevée avec une malfonction (selon 23.7) ou par un dégagement de DC posée (B24.75).

24. SMOKE [Fumigènes]

24.1 UTILISATION PAR L'INFANTERIE : On peut tenter de placer de la SMOKE avec les grenades SMOKE inhérentes au squad d'Infanterie ayant un exposant de placement de SMOKE et encore capable de mouvement pendant sa MPH, pour un coût de 2 MF si le placement de SMOKE se fait dans une Location adjacente, ou d'un MF si la tentative de placer de la SMOKE se fait dans sa propre Location. Les unités tentant de placer des grenades SMOKE doivent spécifier l'hex où elles désirent les placer avant d'effectuer le dr de placement, mais elles restent libres d'observer les tentatives de placement des unités précédentes avant de désigner leurs propres tentatives de placement. Aucune unité ne peut tenter de placer de la SMOKE plus d'une fois par MPH, mais ni une tentative ni un placement effectif ne sont une utilisation d'une SW. L'exposant de placement de SMOKE est l'exposant numérique du facteur de FP du squad, et c'est le plus haut chiffre qu'une unité doit faire avec un dr () et peut quand même placer de la SMOKE pendant ce Tour de Jouer. Si le dr de placement de SMOKE est un 6, l'unité doit terminer immédiatement sa MPH dans sa Location. Un squad ne peut pas placer de SMOKE dans un obstacle d'eau [EXC: Pont (sauf les ponts d'infanterie), égouts, ou marais]. Le placement dans un hex ADJACENT est permis s'il n'y a pas de vent. S'il y a une brise moyenne, on ne peut tenter le placement dans les trois hexes face au vent adjacents à l'unité qui place les grenades. Le placement dans un hex ADJACENT d'une élévation supérieure n'est possible qu'à travers une ligne de crête ou par un escalier de bâtiment (pas à travers une falaise) et seulement après un dr suivant de 1-3. Si le dr suivant est 4-6, les SMOKE doivent être placés dans la Location de l'unité qui les a lancées. On ne peut jamais placer des grenades SMOKE dans une Location adjacente si elle se trouve plus haute d'au moins 2 niveaux. On peut placer des grenades SMOKE vers le niveau inférieur suivant dans un hex de bâtiment via un escalier ou dans un hex au niveau du sol autre que l'intérieur d'un bâtiment. On peut aussi placer des grenades SMOKE à travers une falaise ou une double ligne de crête dans un hex adjacent inférieur.

24.11 Un écran SMOKE créé par des grenades SMOKE²⁹ est représenté par un pion de taille 1/2" et est immédiatement enlevé à la fin de la MPH de l'ATTAQUANT dans laquelle il a été placé, après tous les premiers tirs adverses mais avant le Defensive Final Fire. Un pion SMOKE 1/2" n'est jamais dispersé ou sujet à la dérive et ne peut être placé par vents forts.



A

24.2 EFFET: Tous les tirs directs et les tirs de mortiers sur carte passant dans, à travers ou sortant (voir 24.8) d'un hex de SMOKE sont affectés par un DRM d'Hindrance de +1, +2 ou +3 selon le type de SMOKE, en plus des TEM/LOS Hindrance de cet hex. Les SMOKE n'ont pas d'effet sur les champs de mines, l'OBA, et les attaques de DC autres que le coût supplémentaire en MF pour le placement (ou la difficulté supplémentaire de placement d'OBA; C1.62). L'application du DRM d'Hindrance de SMOKE se cumule avec chaque pion de SMOKE rencontré le long de la LOS du tireur. Il n'y a pas de limite au nombre de pions de SMOKE qui peuvent être placés dans un hex, mais le DRM d'Hindrance total de SMOKE d'un hex ne peut être supérieur à +3 [EXC: *Hindrance de LOS sortante*; 24.8]. Une LOS tracée exactement le long d'un côté d'hex de SMOKE (B.6) est affectée par ce SMOKE. On n'applique pas le FFMO pour une cible recouverte par de la SMOKE, mais le FFNAM s'applique.

24.3 PHOSPHORE BLANC (WP): Le WP est une forme spéciale de SMOKE disponible uniquement pour le joueur US, bien que l'Anglais en avait au début de 1944 (l'utilisation par les autres nationalités est limitée par une SSR). Les règles de placement de grenades WP sont identiques à celles de la SMOKE conventionnelle sauf qu'on doit l'annoncer avant le dr de placement. L'exposant de placement de SMOKE est réduit de 1 pour tenter de placer du WP. On considère le WP comme de la SMOKE conventionnelle pour tout sauf spécifié ci-dessous.

24.31 PERTES: Les agents chimiques du WP peuvent démoraliser ou produire des pertes. Toutes les unités (en incluant les unités amies), sauf les AFV CT qui ne sont pas CE dans une Location avec du WP doivent passer un NMC quand on place du WP dans cette Location (et non quand il dérive). Le NMC cause le statut DM (10.62) et aussi la perte de camouflage si l'unité affectée est dans la LOS d'une unité ennemie Good Order. On applique le leadership et le TEM en tant que DRM négatif pour le NMC. Cependant, si on obtient un CH (ou un air burst en utilisant le tir indirect) avec du WP, on applique le TEM positivement pour le DRM du NMC. Un CH avec des grenades WP se produit quand le dr coloré du DR de MC est un 6. Seules les unités dans une Location quand le WP est placé doivent passer le NMC du fait de ce WP.

24.32 FEUX: Le WP ne peut provoquer de Feux que si les conditions d'environnement sont Dry ou Very Dry. Le joueur qui a placé le WP doit effectuer un DR au Kindling Number du terrain pendant sa MPh (même s'il l'a placé pendant cette phase) pour créer une flamme dans cet hex. On n'applique pas le DRM d'EC normal, mais il y a un DRM de -1 si les conditions d'environnement sont Very Dry. On applique toujours un DRM de -2 pour les bâtiments. On ne peut pas utiliser le WP pour brûler les véhicules ou les épaves.

24.4 DUREE ET HAUTEUR: On traite la SMOKE conventionnelle comme une LOS Hindrance de deux niveaux et ne gêne pas la LOS au-dessus de cette élévation. Le WP est une LOS Hindrance de 4 niveaux. Les SMOKE ne bloquent pas la LOS [EXC: *B.10*]. Pendant une brise moyenne, tous les types de SMOKE (en incluant les Feux de terrain et d'épaves; B25.2) sont des LOS Hindrance de 2 niveaux. On enlève les SMOKE blancs dispersés au début de la PFP du joueur qui les a placés. Ses pions de SMOKE blancs sont alors retournés côtés blanc dispersé.

24.5 PUISSANCE: Un pion de SMOKE a un effet d'Hindrance à pleine puissance de +3; un pion de WP a un effet d'Hindrance à pleine puissance de +2. On peut placer ces pions avec leur côté pleine puissance visible quand on les place par de l'artillerie/OBA quand elles résolvent leurs attaques pendant la PFP (c-à-d, avant que les attaques de type non-SMOKE soient faites). Tous les autres placements d'artillerie/OBA utilisent le verso (SMOKE dispersé) du pion qui a une Hindrance moindre. Les grenades SMOKE ont un effet d'Hindrance de +2; les grenades WP ont un effet d'Hindrance de +1. Une brise moyenne ne diminue pas le DRM d'Hindrance d'une source SMOKE.

24.6 METEO: Les SMOKE n'ont pas d'effet quand la vision est déjà gênée par le brouillard. On enlève les SMOKE immédiatement par pluie ou vents forts et ils n'ont pas d'effet dans la boue ou la neige épaisse [EXC: *Les grenades SMOKE placées à l'intérieur d'un bâtiment soit dans la même Location soit dans une Location ADJACENTE du même bâtiment à travers un côté d'hex de ce bâtiment*].

24.61 DERIVE: Les sources d'origine de SMOKE (autres que les grenades SMOKE qui ne durent pas assez longtemps pour dériver) sont différenciées des SMOKE dispersés dérivant en utilisant des pions blancs pour les SMOKE d'origine et des pion gris pour les SMOKE dérivant [EXC: *Un incendie de terrain ou d'épave n'a pas besoin de pion de SMOKE d'origine*]. Au début de l'AFPh du Tour de Joueur où fut créé les SMOKE blancs

d'origine, une brise moyenne crée un nombre de pions de SMOKE gris dispersés égal au DRM d'Hindrance de ces SMOKE directement dans le sens du vent depuis la Location de la source de SMOKE blancs "d'origine" (même si la source de SMOKE blancs "d'origine" était dispersée). Tous les SMOKE gris dispersés sont une Hindrance du niveau de la source de la SMOKE d'origine et jusqu'à deux niveaux plus haut que la Location qu'ils occupent, sans tenir compte de la Location de la source de SMOKE blancs d'origine. On enlève les SMOKE gris dérivant quand la source de SMOKE blancs d'origine est enlevée ou quand le vent change. Cependant, quand les SMOKE blancs deviennent des SMOKE blancs dispersés, le nombre de pions de SMOKE gris dispersés dérivant à partir d'eux est diminué par l'enlèvement du plus lointain pion de SMOKE gris dispersés d'où ils émanent (en gardant ainsi le nombre de pions de SMOKE dérivant égal au DRM d'Hindrance de ces SMOKE). La fumée dérivant d'un Blaze de terrain ou d'épave est traitée de façon identique au pion de SMOKE blanc.

24.7 MOUVEMENT: Cela coûte 1 MF/MP supplémentaire de rentrer dans un hex de SMOKE ou de SMOKE dispersé pendant la MPh/RtPh (voir B.2).

24.8 HINDRANCE DE LOS SORTANTE: Quelque soit le type de SMOKE placé ou la méthode par laquelle il fut placé, la SMOKE obscurcit toujours plus la vue et le tir des unités à l'intérieur d'un hex de SMOKE que la vue des unités en dehors de l'hex des SMOKE et y tirant dedans. Tous les tirs qui sont tracés en sortant ou à l'intérieur (mais pas dedans ou à travers) d'une hex de SMOKE doivent ajouter +1 au DR d'IFT ou de To Hit en plus des effets normaux de ces SMOKE.

25. DISTINCTIONS NATIONALES³⁰

25.1 ALLEMANDS: En général, les troupes d'élite avant 1944 devraient être représentées par des 4-6-8; les 5-4-8 devraient être utilisés en 1944-45. Le 4-6-8 doit passer par 3 Remplacements par ELR pour atteindre le statut de Personnel Inexpérimenté, alors que le 5-4-8 y arrivera en 2 Remplacements.

25.11 SS: Les squads/HS SS (6-5-8/3-4-8) sont des troupes d'élite différenciées uniquement par l'insigne SS sur leur pion et par leur Niveau de Moral accru du côté démoralisé³¹. Les crew et SMC SS ne reçoivent pas cet accroissement du Niveau de Moral quand ils sont démoralisés, et sont donc représentés par des pions de crews et de SMC allemands normaux. Les SS disposent de la capacité d'Assault Fire dans n'importe quel scénario pendant 1944-45. Les SS ne se rendront pas aux Russes par la méthode de RtPh (20.21) et ne peuvent pas être Disrupted face aux Russes.

25.12 GENIE DE COMBAT: Les 8-3-8 représentent des unités spéciales telles que le génie de combat ou les bataillons de pionniers et ont donc un ELR de 5, quelque soit l'ELR des autres forces allemandes dans un scénario. Cependant, les 8-3-8 ne sont pas automatiquement du génie d'assaut; n'importe quelle unité d'élite peut être du génie d'assaut dans un scénario DYO (H1.22).

25.2 RUSSES: Le statut d'élite ne devrait être réservé que pour les formations classifiées comme ayant la qualité de GUARDS. Les squads russes ne peuvent pas se Déployer [EXC: *20.5 et 21.22*], bien qu'ils puissent prendre des pertes de HS et se Recombinaient en squads ensuite.

25.21 ENTRENCHMENT [RETRANCHEMENT]: Les unités russes disposent d'un DRM de -1 pour l'Entrenchment. Ce DRM ne s'applique pas aux prisonniers quelque soit leur nationalité.

25.22 COMMISSAIRE: Un Commissaire est un leader 9-0 ou 10-0 ayant des capacités spéciales. Dans n'importe quel scénario (en incluant les DYO ou Partisans russes) avant ou pendant octobre 1942, le joueur russe peut remplacer un 8-0 par un 9-0 et/ou un 8-1 avec un 10-0 si le scénario ne commence pas déjà avec plus de Commissaires que d'autres leaders. Il n'y a pas besoin de SSR pour effectuer cette substitution.

25.221 Un Commissaire est supérieur à tous les leaders quelque soit leur Niveau de Moral et donc est la première unité dans une Location à passer les MC d'IFT (10.2) et peut même causer un LLTC/LLMC aux leaders d'un moral supérieur. Un Commissaire non démoralisé augmente d'un point le Niveau de Moral de toutes les autres unités amies d'Infanterie ou de Cavaliers dans la même Location (excepté les autres Commissaires ou les unités berserk). Le moral d'un Commissaire n'est pas changé par le leadership. Un Commissaire démoralisé tentera toujours de s'auto-Rallier; il ne peut pas être aidé par un autre leader.



25.222 RALLIEMENT: Un Commissaire doit tenter de Rallier les unités démoralisées dans sa Location. Le DR de Ralliement sera fait avec un DRM de -1 du fait de l'augmentation du Niveau de Moral causée par la présence du Commissaire (25.221) Une unité n'est pas touchée par le statut DM quand elle est ralliée par un Commissaire. cependant, un MMC qui ne réussit pas à Rallier sous la direction d'un Commissaire est Remplacé par une unité de sa taille et de moindre qualité [EXC: *Un 4-2-6 démoralisé est Réduit à un HS 2-2-6 démoralisé*], un 2-2-6 démoralisé ou un SMC qui ne peut pas être Remplacé par une unité de moindre qualité est éliminé.

25.223 BERSERK: Si un Commissaire devient berserk, toutes les unités d'Infanterie amies deviennent automa-tiquement berserk.

25.23 HUMAN WAVE (HW) [Vague Humaine]: Le joueur russe peut déclarer une Human Wave pendant sa MPh s'il a plusieurs MMC (en incluant au moins un leader Good Order) dans chaque hex d'une chaîne contiguë d'au moins 3 hexes, chacun étant ADJACENT à au moins un autre hex de la chaîne. Pour déclarer une Human Wave, aucune unité ne doit être ADJACENTE à une unité ennemie et au moins une unité de la chaîne doit avoir une LOS sur une unité ennemie dans les 8 hexes vers qui la chaîne se déplacera pendant cette MPh (bien qu'une telle entrée ne soit pas requise). La Human Wave dure jusqu'à la fin de la MPh (permettant ainsi à de telles unités d'utiliser l'APH normale) ou jusqu'à ce que tous les éléments de la chaîne soient éliminés, démoralisés, ou dans un hex occupé par l'ennemi (selon ce qui se produit en premier). Toutes les unités dans les hexes d'une chaîne n'ont pas besoin de participer à la Human Wave, mais une moyenne d'au moins 2 MMC par hex de la chaîne et au moins un leader doivent y participer.

25.23 HUMAN WAVE (HW) [Vague Humaine]: Une Human Wave ne peut-être menée que par les Russes et les Chinois (G18.5) mais elle est aussi à la base de la Cavalry Wave (13.62) et du Banzai (G1.5). L'ATTAQUANT peut déclarer une attaque HW pendant sa MPh en désignant ≥ 1 MMC participant (et au moins une moyenne de deux MMC par hex) dans chaque hex d'une chaîne de trois ou plus hexes adjacents et contigus, ainsi que ≥ 1 leader dans l'un de ces hexes. Toutes les unités participantes doivent se trouver dans une chaîne contiguë de Location ADJACENTES, doivent être Good Order, libres de se déplacer, et ne peuvent pas avoir encore commencé leur MPh. Aucune unité dans la chaîne ne peut être une Guard, PRC [EXC: *Cavalry Wave (13.62)*], ou ADJACENTE à/dans le même hex qu'une unité ennemie [EXC: *G1.5*]. Au moins une unité de la chaîne HW doit avoir une LOS vers une unité ennemie (« la cible ») située dans les huit hexes de celle-ci. C'est vers cette unité ennemie que la chaîne va se déplacer au cours de cette MPh. Les unités participant à une HW sont appelées Unités HW ; elle perdent leur camouflage et ne sont pas affectées par le Heat of Battle, le PAATC, et un quelconque résultat Pin [EXC: *Mouvement Minimum (4.134)*, *SMC Blessé (17.2)*, *Collapsed Huts (G5.5)*] tant qu'elles prennent part à la HW ; jusqu'à la fin de ce Tour de Joueur, leur Niveau de Moral est augmenté de [EXC: *si démoralisé*] et elles sont Lax (11.18).

25.231 DIRECTION: L'ATTAQUANT doit choisir une Rangée d'Hex ou une Rangée alternée d'Hex incluant l'unité ennemie cible et ce faisant est la plus proche possible d'une Unité HW ayant une LOS vers, et dans les huit hexes de, l'unité ennemie cible. Cette Rangée (alternée) d'Hex HW devra être marquée de pions HW Direction. La direction définie le long de la Rangée (alternée) d'Hex HW, vers et au delà de l'unité ennemie cible est appelée Direction HW [EXC: *une unité conduisant une Banzai Charge (G1.5) contre une unité ennemie dans le même hex ne peut pas être considérée pour établir une Direction HW; si aucune autre unité ne peut être considérée pour établir la Direction HW, alors seules les unités dans l'hex peuvent participer à la Banzai Charge*]

25.2311 LOCATIONS FRONTALES ET LATÉRALES: Durant la HW, deux ou trois des hexes adjacents à une Unité HW sont considérés comme hexes frontaux. Pour une Rangée normale d'Hexes, l'hex adjacent à l'Unité HW dans la Direction HW est un hexagone frontal, ainsi que les deux hexes adjacents à la fois à cet hex frontal et à l'Unité HW. Pour une Rangée alternée d'Hexes, les deux hexes adjacents dans la Direction HW sont des hexes frontaux, et les deux hexes adjacents à l'Unité HW et à l'un des hexes frontaux sont des hexes latéraux. Les Locations situées dans des hexes frontaux et ADJACENTES à l'Unité HW sont des Locations Frontales et les Locations situées dans des hexes latéraux et ADJACENTES à l'Unité HW sont des Locations Latérales.

25.232 MOUVEMENT: Toutes les Unités HW ont 8 MF [EXC: *un SMC blessé a 3 MF*] (qui ne peuvent jamais être augmentés) et peuvent entrer dans des Locations occupées par l'ennemi, mais ne peuvent pas utiliser le

Mouvement d'Assault, le Dash, effectuer un Search, transporter plus que leur IPC, ou utiliser le mouvement en Colonne. Toutes les Unités HW doivent se déplacer vers une nouvelle Location comme un stack multi-hex avant que l'une d'entre-elles ne dépense de nouveaux MF. Cette partie fractionnée de la MPh des Unités HW est appelée une Impulsion. A chaque Impulsion, toutes les Unités HW dépensent le même nombre de MF équivalent au nombre de MF utilisés par l'Unité HW ayant dépensé le plus de MF au cours de cette Impulsion [EXC: *si un SMC blessé à suffisamment de MF pour entrer dans la Location suivante mais pas autant de MF qu'en a dépensé le reste de la HW au cours de cette Impulsion, à la place il dépense ses MF restants pour entrer la nouvelle Location comme si il s'agissait d'un Mouvement Minimum (4.134); il devient alors Pin et CX même si il est déjà entré dans une nouvelle Location au cours de cette MPh*].³² A chaque Impulsion, chaque Unité HW doit (si possible) effectuer l'une des actions suivantes et ne peut dépenser de MF pour aucune autre raison que ce soit : se déplacer vers une Location Frontale ; se déplacer vers une Location Latérale contenant une unité ennemie ; se déplacer vers le haut ou vers le bas dans un bâtiment tout en se rapprochant du Niveau du Sol et/ou d'une unité ennemie dans cette hex ; se déplacer beneath un Panji/Wire (avec un dr de Sortie individuel pour chaque Unité HW) ; se déplacer above un pion Entrenchment/pillbox ; se déplacer below un pion Entrenchment ou en Crest Status si les MF disponibles sont insuffisants pour entrer dans une nouvelle Location. Un déplacement dans un Panji/Wire/Entrenchment peut être effectué en plus d'entrer une nouvelle Location au cours de l'Impulsion. Avant et à la fin de chaque Impulsion (après tous les Defensive First Fire) une unité peut effectuer n'importe quelle action autorisée dans la mesure où elle ne dépense pas de MF (par ex. lacher une SW).

25.2321 DISTANCE: Si une Unité HW augmente sa Distance à la Rangée (alternée) d'Hexes HW (25.231) (par conséquent au plus proche hex de cette Rangée d'Hex), elle devra être marquée d'un pion « Range ». Tant qu'elle est ainsi marquée, elle ne peut à nouveau augmenter sa distance à la Rangée (alternée) d'Hexes HW. Le pion « Range » est retiré aussitôt que l'Unité HW diminue à nouveau sa distance au cours d'une Impulsion suivante (ou à la fin de la MPh).

25.2322 Au cours d'une même MPh, une Unité HW ne peut entrer ni dans une Location qu'elle vient de quitter lors d'une Impulsion précédente ni dans une

25.231 Les éléments d'une Human Wave ne sont pas touchés par le Heat of Battle, les PAATC, et les résultats de Pin (en incluant les LLTC). Toute unité d'Infanterie dans la chaîne reçoit un bonus d'un point pour leur Niveau de Moral pendant ce Tour de Joueur, perd son camouflage, et a un MF de 8 (qui ne peut pas être augmenté). Cependant, ces unités ne peuvent utiliser le mouvement d'assaut, la Search, porter au-delà de leur IPC ou se déplacer individuellement. Toutes les unités de la chaîne qui ne sont pas dans une Location occupée par l'ennemi doivent avancer (dans une même direction générale) d'un hex en tant que pile avant qu'une partie de la chaîne ne subisse un Defensive First Fire. Cette partie de la MPh des unités est appelée une impulsion. Après chaque impulsion, le DEFENSEUR peut déclarer des First Fire sur n'importe quel hex de la chaîne. Après avoir résolu tous les Defensive First Fire contre la chaîne, les survivants non démoralisés de la chaîne qui ne sont pas dans une Location occupée par l'ennemi doivent avancer d'un nouvel hex pendant une nouvelle impulsion où ils pourront subir à nouveau un Defensive First Fire de la part de tous les DEFENSEURS possibles, et ainsi de suite. Les Defensive First Fire contre ces piles en mouvement affectent tous les occupants en mouvement dans cette Location. La chaîne se déplace toujours en dépensant un nombre de MF égal au terrain le plus coûteux traversé par un élément de la chaîne, et donc tous les membres de la chaîne dépense les mêmes MF pour chaque hex parcouru³². Le joueur russe doit continuer d'avancer ses piles même si elles ne sont plus adjacentes entre elles jusqu'à ce qu'elles soient toutes dans une hex occupé par l'ennemi, qu'elles n'aient plus de MF ou qu'elles aient été démoralisées par le tir ennemi. Chaque élément d'une Human Wave peut entrer dans une Location occupée par l'ennemi [EXC: *Pillbox; B30.42*] pendant sa MPh, obligeant un PPF possible de la part d'une unité d'Infanterie ennemie connue dans cette Location, et doit y rester pour le reste de la MPh. De telles unités ne sont pas retenues en Mêlée et la pile est marquée d'un pion CC pour l'indiquer.

EX: (Première illustration de la p.A40) Le Russe vient juste de déclarer une Human Wave et, pour sa première impulsion, a avancé tous les éléments de la chaîne d'un hex comme le montre l'illustration, pour un coût total de 2 MF (car les unités en Q2 et R2 ont traversé une haie). Le 4-6-7 attaque N1 avec ses 4 FP inhérentes et un DRM de -2 pour le EPMO/FFNAM et obtient un 9 naturel qui donne un PTC sans effet contre une Human Wave. Le 4-6-7 est marqué d'un pion First Fire. Le squad maintenant tire avec la



A

MMG dirigée par le 8-1 (7.53) en O2 et P2 avec un PBF en balayage. L'attaque est de 5 FP (Area Fire & PBF) avec un DRM de -2 (FFNAM & leadership). Le DRM naturel est de 7 (avec un di coloré de 2) ce qui donne un IMC pour les deux hexes. Le joueur russe obtient un 9 pour le leader qui démoralise, mais les quatre squads obtiennent 7 et ne sont donc pas affectés. Ils n'ont pas besoin de passer un LLTC car ils font partie d'une Human Wave (qui ne subit pas les résultats de Pin). Cependant, la MMG a gardé sa ROF multiple, et comme l'impulsion russe a consommé deux MF, elle peut à nouveau déclarer un First Fire et choisi de refaire la même attaque. Cette fois le joueur allemand obtient un 4 naturel (2 sur le dr coloré) ce qui donne un K/2. La sélection en O2 donne une égalité, et donc les deux squads sont Réduits en HS (7.302) avant de passer un 2 MC, qu'ils passent en obtenant 6. Le DR de Sélection Aléatoire en P2 choisit le leader démoralisé qui est mortellement blessé en obtenant un 5 pour son dr de gravité de blessure (17.11) et est donc éliminé. Les deux squads obtiennent 6 et 7 pour leur 2MC ce qui en démoralise 1, mais les deux passent leur LLMC avec un DR 8. La MG a gardé sa ROF multiple et le joueur allemand désire à nouveau tirer, mais ne le peut pas car il ne peut tirer que deux fois contre une unité en mouvement qui n'a dépensé que deux MF dans une Location. La MG ne peut l'éviter en prenant une autre cible car toutes les unités dans sa LOS se sont déplacées simultanément pendant de la même impulsion (de plus, les autres cibles sont toutes en dehors du CA de la MG maintenant fixé; 9.21).

(Deuxième illustration de la p.A40). C'est maintenant la deuxième impulsion russe et il avance d'un hex toutes les unités non démoralisées pour un coût de 2 MF avec l'entrée du bois en O3. L'Allemand doit utiliser le Subsequent First Fire contre les Russes qui entrent dans son hex (8.312) mais comme ils sont tous entrés dans O3 pendant la même impulsion, il n'est pas forcé de tirer sur eux séparément, ce qui l'obligerait à tirer en FPF sur la deuxième et la troisième unité qui y entrerait. Cependant, si d'autres unités russes entrent en O3 l'impulsion suivante, il sera forcé de tirer sur elles en FPF. C'est maintenant la troisième impulsion russe; les unités russes en N2 et P3 doivent continuer la Human Wave en entrant en O3 et en s'y arrêtant, ou en entrant en N3, O4 ou P4. Quand la MPh russe sera finie, le squad allemand devra utiliser le FPF contre les nouvelles unités entrant en O3 dans cette impulsion avec 13 ½ FP (9 [FP] x 3 [TPBF] =27.2 [Area Fire]), mais seules les unités russes entrant en O3 pendant cette impulsion seront affectées.

25.24 PARTISANS³³: Les Partisans peuvent appartenir à n'importe quelle nationalité mais sont représentés sous les couleurs russes car ils étaient les plus prévalents dans le front Est. Tous les Partisans sont représentés par des 3-3-7 ayant un Niveau de Moral démoralisé de 6 et ils sont Stealthy. Les Partisans ne sont pas affectés par les règles spéciales de leurs nationalités; un Partisan russe est un Partisan et non un Russe. Les Partisans ont toujours un ELR de 5. Les Partisans ne se rendent jamais par la méthode de la RtPh, ne sont pas des troupes d'élites ou Inexpérimentées et ne sont jamais Disrupted.

25.241 MOUVEMENT: Les Partisans ont souvent des règles spéciales leur faisant bénéficier d'avantages en mouvement dans les zones urbaines ou boisées. Les leaders Partisans n'ont pas d'effet de leadership sur les autres unités non-Partisans (et vice-versa). Les pions de Partisans peuvent assister les unités régulières pour obtenir un Ambush dans un CC auquel ils prennent part, et s'ils se déplacent en une pile combiné, peuvent faire bénéficier des avantages de mouvement donnés par une SSR à ces unités régulières.

25.242 On utilise toujours les valeurs de To Hit rouges pour l'artillerie utilisée par les Partisans [EXC: Pions d'ATR et de MG non capturés].

25.3 AMERICAINS: Les squads d'Infanterie US ont un Niveau de Moral démoralisé supérieur d'un point à celui de leur côté Good Order, sauf pour une unité d'Infanterie de Première Ligne qui a un Niveau de Moral démoralisé supérieur de 2 points. Une unité d'Infanterie de Deuxième Ligne sera généralement utilisée pour représenter une unité américaine qui n'a pas été encore au combat.

25.31 PARACHUTISTES: Les squads 7-4-7 ont habituellement un ELR de 5 quelque soit l'ELR des autres forces dans le scénario.

25.32 ARTILLERIE: On utilise les valeurs rouges de To Hit pour les AFV/artilleries construits par les US utilisés avant 1944 et les valeurs noires après³⁴. L'OBA US tombe toujours précisément avec un dr de précision initial de 1 ou 2 (Cl.3).

25.33 MUNITIONS: Aucun soldat ne fut mieux approvisionné que les Américains, qui excellaient en logistique. Les batteries d'OBA américaines ont toujours Plein de munitions à moins que cela ne soit spécifié autrement.

25.34 SMOKE: Tous les squads américains peuvent placer soit du WP soit de la SMOKE conventionnelle à leur option, mais placer du WP est plus difficile (24.3).

25.4 ANGLAIS: Les troupes anglaises comprennent toutes les forces du "Commonwealth", les Forces Françaises Libres et les autres forces libérées, les Guardsmen, les Gurkhas et les ANZAC (Australiens et Néo-Zélandais), et les forces polonaises/Forces Françaises libres sont généralement des troupes d'élite, ainsi que les Canadiens, toutes ces unités étant généralement composées de volontaires plutôt que de recrues. Les troupes coloniales telles que la King's African Rifles et les troupes indiennes d'avant 1944 en Inde ou

en Birmanie devraient être des troupes de Deuxième Lignes représentées par des 4-4-7.

25.41 GREEN: Les 4-3-6 (et leurs HS) sont des troupes Greens qui apparaissent dans le jeu suite à une substitution d'ELR. On ne les considère comme des Conscrits que dans des scénarios hypothétiques montrant de la Home Guard anglaise ou des troupes coloniales de mauvaise qualité.

25.42 AEROPORTE: Les 6-4-8 représentent des troupes aéroportées et ont toujours un ELR de 5, quelque soit l'ELR des autres forces dans le scénario.

25.43 GURKHAS: Les Gurkhas étaient redoutés en CC grâce au travail rapide qu'ils faisaient avec leur fameux couteau Kukri (qui est une combinaison couteau-hachette-épée). Ils bénéficient toujours d'un DRM de CC de -1 (même pendant la Mélé) contre une unité d'Infanterie/Cavaliers. Les Gurkhas devraient être des commandos (H 1.24) à moins d'être Green. Les Gurkhas ne se rendront pas par la méthode de la RtPh (20.21) et ne peuvent être Disrupted.

25.44 ANZAC: Les troupes ANZAC sont toujours considérées Stealthy à moins d'être Green.

25.45 COWERING: Les troupes anglaises étaient réputées pour leur précision au tir et leur calme sous le feu (le fameux flegme britannique). Donc, les unités d'élite et de Première Ligne ne subissent pas les effets du Cowering.

25.46 WP: Un squad anglais ne peut placer que de la SMOKE normale avant 1944. Après 1944, il peut aussi placer du WP (24.3).

25.5 FRANCAIS: Les unités françaises et les règles les concernant ne s'appliquent qu'avant la capitulation française, et ensuite aux forces françaises de Vichy³⁵. Les Forces Françaises Libres utilisent les unités et les règles appliquées aux Anglais.

25.51 GREEN: Les 4-3-7 sont des réservistes Greens (et non des Conscrits), et apparaissent en jeu habituellement par une substitution d'ELR.

25.52 ARTILLERIE: On utilise les valeurs noires de To Hit pour l'artillerie française sauf pour leurs AFV qui doivent utiliser les valeurs rouges [EXC: Les MG MA non capturés utilisent les valeurs noires]. L'OBA française (et non française libre) a toujours besoin d'un 1 ou moins pour le dr de précision initiale (Cl.3).

25.6 ITALIENS: L'artillerie italienne utilise les valeurs de To Hit rouges [EXC: Tous les ATR et MG utilisent les valeurs de To Hit noires à moins d'être capturés]³⁶.

25.61 ELITE: Les 4-4-7, leurs HS 2-4-7 et les crew 2-2-7 sont les seuls MMC d'élite italiens. Seuls les squads d'élite italiens peuvent se Déployer [EXC: 20.5, 21.22].

25.62 PREMIERE LIGNE: Les 3-4-7 représentent les Bersagliers qui étaient des unités d'Infanterie légère transportée par des camions, des motos ou des bicyclettes. Un 3-4-7 subissant un Remplacement par ELR doit être Remplacé par un Conscrit, et non par une unité de Première Ligne de moindre qualité.

25.63 REDDITON: Le DRM de CC de +1 pour une tentative de capture ne s'applique pas aux défenseurs italiens autres que d'élite. Une fois capturée, aucune unité italienne ne tentera de s'échapper (20.55).

25.64 LAX: Les unités Italiennes autres que d'élite sont toujours Lax.

25.65 PAATC: Les Italiens autres que l'élite doivent passer un IPAATC plutôt qu'une PAATC normal quand celui-ci est requis.

25.7 FINLANDAIS: Le Personnel finlandais peut tenter de s'auto-Rallier pendant n'importe quelle RPh, n'est pas affecté par le Cowering, et est Stealthy à moins d'être Green [EXC: 25.72]. Les Finlandais peuvent aussi se Déployer sans la présence d'un leader en obtenant un DR de un à leur Niveau de Moral pour le NTC. Les Finlandais n'ont pas besoin d'un leader pour se Recombiner (1.32).

25.71 LEADERS: Les Finlandais subissent habituellement des LLMC/LLTC moins graves (le plus grave étant un IMC/ITC) car les leaders finlandais ont une structure hiérarchique unique dans l'ordre décroissant suivant: 10-1, 10-0, 9-1, 9-0, 8-0. Les Finlandais ne peuvent demander les promotions. Si un leader est présent, les Finlandais peuvent se Déployer normalement.

25.72 Les Finlandais utilisent les crew, héros et SW allemands si nécessaire. Les Finlandais ont refusé de suivre le diktat allemand consistant à agir en dehors de leurs frontières historiques³⁷ Donc, dans un scénario prenant place



en dehors des frontières finlandaises de 1939 (noté par une SSR), les Finlandais seront représentés par des 5-4-8 et 25.7 ne s'applique pas.

25.73 SISSI : Les 8-3-8 et 3-3-8 sont des unités d'élite SISSI entraînées à skier et spécialement équipées.

25.8 AXIS MINORS [Nations mineures de l'Axe] : Les Roumains, Hongrois, Slovaque et Bulgares qui composaient les nations mineures alliées de l'Allemagne n'étaient ni bien équipés, ni des défenseurs particulièrement ardents de la guerre d'Hitler. Ainsi, le Niveau de Moral démoralisé de tels squads est d'un point inférieur à leur Niveau de Moral normal [EXC: *squads d'élite*]. Les Hongrois combattant en Hongrie devraient être représentés par des squads d'élite (voir aussi 20.55).

25.81 Les squads de l'Axis Minor autres que l'élite doivent passer un 1 PAATC plutôt qu'un PAATC normal quand celui-ci est requis.

25.82 L'Axis Minor utilise des pions italiens pour tous les types d'infanterie et d'armes, mais ne sont pas affectés par les règles de nationalité italienne.

25.9 ALLIED MINORS [Nations mineures Alliées] : La valeur de Ralliement de tous les MMC des pays mineurs est d'un point inférieur à leur Niveau de Moral non démoralisé [EXC: *Les Yougoslaves et les Grecs contre une force uniquement italienne ont leur Niveau de Moral démoralisé augmenté d'un point*]³⁸.

25.91 Les troupes alliées mineures autres qu'élite doivent passer un 1PAATC plutôt qu'un PAATC normal quand celui-ci est requis.

25.92 Les Allied Minors utilisent les pions français pour représenter tous les types d'infanterie et d'armes avant la conquête de leur propre pays. Ensuite, ils sont souvent représentés par des forces russes ou anglaises par qui ils étaient organisés et ravitaillés, et sont donc gouvernés par les règles de ces deux nationalités.

26. CONDITIONS DE VICTOIRE

26.1 CONDITIONS DE VICTOIRE DETERMINEES PAR UN CONTROLE : La possession ou le contrôle d'un territoire détermine souvent les conditions de victoire d'un scénario. Un camp qui commence un scénario seul sur une carte contrôle tous les hexes de cette carte jusqu'à ce que le contrôle soit pris par l'adversaire.

26.11 CONTROLE D'UN HEX : Un hex est contrôlé par le dernier camp à l'avoir occupé par un MMC Good Order au niveau du sol sans la présence d'une unité ennemie dans le même hex au niveau du sol ou sur un niveau de bâtiment inférieur. Un véhicule peut contrôler un hex qu'il occupe sur le moment et uniquement si l'hex ne contient pas une unité ennemie armée. Le contrôle peut se produire pendant le mouvement; une unité n'a pas besoin de finir une phase dans un hex pour le contrôler. Cependant, on ne peut pas contrôler un hex avec le Bypass, ou par un PRC, ou par une unité qui ne se trouve pas au niveau du sol dans cet hex. Un hex reste sous le contrôle de son dernier propriétaire (même s'il sort de l'hex ou y est engagé en Mêlée) jusqu'à ce qu'un nouveau propriétaire remplisse les conditions de contrôle.

26.12 CONTROLE DE BATIMENT : Certains hexes de bâtiments contiennent plusieurs niveaux verticaux. Un joueur n'a pas besoin d'occuper physiquement tous les niveaux ou tous les hexes d'un bâtiment pour obtenir son contrôle, pourvu qu'il ait une unité non démoralisée dans le bâtiment et qu'aucune unité ennemie ne s'y trouve ce qui ne peut être vérifié que par l'occupation de chaque Location ou par un Nettoyage. Sinon, un bâtiment est contrôlé par le dernier camp à l'avoir occupé seul (c-à-d, le dernier camp a y avoir eu une unité non démoralisée dans le bâtiment sans unités ennemies dedans) ou en le possédant au début du scénario.

26.13 PERTE DE CONTROLE : Un joueur perd le contrôle d'un hex en faveur de son adversaire s'il y a délibérément mis le Feu, même si ce Feu s'est étendu vers un autre hex. Un joueur n'est pas tenu responsable pour les Feux allumés aléatoirement en tirant sur une unité ennemie (c-à-d, avec HE, FT, MOL ou WP), ou ceux qui existaient déjà au début du jeu. La possession d'un hex incendié accidentellement est donné au dernier joueur à l'avoir contrôlé avant le Feu à moins que son adversaire ne contrôle plus d'hexes adjacents ne brûlant pas.

26.2 CONDITIONS DE VICTOIRE DETERMINEES PAR DES PERTES : Les conditions de victoire sont souvent déterminées par les points obtenus par la destruction d'unités ennemies. Chaque joueur compte les pertes de son adversaire en inscrivant simplement un nombre de coches

chaque fois d'une unité est enlevée du jeu, ou en déplaçant son marqueur de VP sur la piste des points de victoire de la carte d'aide de scénario. A moins qu'elles ne soient rappelées, que ce sont des Guards escortant des prisonniers (20.53), des parachutistes ou des planeurs ayant atterri hors de la carte, ou en remplissant les conditions de victoire ou une SSR en sortant de la carte, les unités qui quittent la carte sont éliminées pour les conditions de victoire.

26.21 Chaque squad, crew, ou pion d'artillerie de taille $\frac{5}{8}$ " (même dm/malfunction/désarmé) éliminé vaut 2 points. Chaque HS éliminé vaut 1 point. Un leader vaut 1 point plus 1 point pour chaque point de leadership négatif qu'il possède. Chaque véhicule (et non les motocyclettes) éliminé vaut 1 point plus 1 point pour ce qui suit: MA toujours en bon fonctionnement, chaque multiple de 5 AF (FRU; 0 AF égal 1 point) basé sur le plus grand AF de l'AFV, et un bonus de 2 point s'il a un crew inhérent pouvant être séparé et qui n'a pas survécu. Tous les prisonniers et les véhicules/artilleries capturés comptent le double de leur valeur en points de victoire pour celui qui les possède même s'ils sont immobilisés ou en malfunction, mais pas avant la fin du jeu.

EX: Points de victoire maximum pour des véhicules russes: un T-70 vaut 6 points, un KV1-E vaut 7 points, un T-37 vaut 5 points, un IS-3 vaut 10 points, un camion désarmé vaut 1, et un IAG-10-AA vaut 4 points.

26.22 On ne gagne pas de points de victoire pour les héros ou les unités simplement démoralisées, blessées, Disrupted, en malfunction ou immobiles à la fin du jeu (à moins d'être capturé; 26.21). Un AFV qui sort de la carte du fait d'un Recall (ou des Passagers/Riders démoralisés qui sortent de la carte) ne font gagner aucun point de victoire à aucun des camps.

26.3 CONDITIONS DE VICTOIRE DETERMINEES PAR UNE SORTIE : Certaines conditions de victoires sont basées sur la sortie d'un nombre de points à travers une zone de sortie spécifique. Les points gagnés ainsi sont identiques à ceux des pertes, sauf que le bonus pour les crew inhérents des véhicules est gagné automatiquement [EXC: *crew temporaire; 21.21-.22*].

26.4 EMPECHEMENT : Quand des conditions de victoire d'un scénario ne donne des conditions de victoire que pour un seul camp, alors l'autre camp ne peut gagner qu'en empêchant ces conditions de victoire.

26.5 EQUILIBRE : Chaque scénario a une section intitulée « Balance » qui propose une variante au scénario de base qui avantage le camp indiqué. Quand les deux joueurs désirent jouer le même camp dans un scénario, ils décident avec un dr chacun et le perdant du dr peut obtenir l'équilibre pour le camp qu'il n'a pas désiré pour consolation.



A

NOTES DU CHAPITRE A

1. A.2 ERREURS: Pour ceux qui n'ont pas de scrupules, cette règle régissant les erreurs peut être interprétée comme donnant la possibilité de tricher. Nous n'avons pas voulu insinuer que tricher est un comportement acceptable mais plutôt exprimer par une règle le fait que faire revenir le jeu en arrière pour un point de règle ou une unité oubliée ralentit grandement la partie. En soi, la connaissance du système par les joueurs et l'application méthodique de ses bénéfices quand les occasions se présentent d'elles-mêmes deviennent un facteur d'habileté supplémentaire simulant les capacités d'un commandant expérimenté. Finalement, la seule protection contre un tricheur est de ne pas jouer avec lui.

2. 1.22 PORTEE: La Portée est bien plus que la simple mesure de la distance à laquelle les armes d'une unité peuvent tirer. C'est aussi une mesure abstraite de la discipline de l'unité, de sa doctrine de tir, de son entraînement, et de sa volonté à engager un ennemi. Le joueur qui considère que ses unités tireront sur n'importe quel ennemi visible leur donne le bénéfice de tendances plus agressives et plus héroïques qu'elles n'en possédaient habituellement. Le tir attire le tir en retour, et les unités cherchent plus à éviter le combat qu'à le rechercher.

3. 4-15 OVR PAR LES UNITES D'INFANTERIE: L'inclusion de cette règle fut une source de débats intenses parmi les testeurs du jeu, beaucoup d'entre eux y étant opposés car ils n'y voyaient qu'une complication inutile. D'autres faisaient remarquer le problème de fin de jeu sur l'utilisation d'un SMC comme sacrifice irréaliste pour bloquer le mouvement dans des hexes requis pour les conditions de victoire. La règle résultante est une tentative pour s'occuper des deux avec une contrainte de temps artificielle du tour de jeu et pour donner au SMC solitaire l'option de tout laisser tomber avant d'être submergé par l'ennemi plutôt que d'être sûrement éliminé ou capturé.

4. 4.2 MECANISME DU MOUVEMENT: Les joueurs qui trouvent qu'il est difficile de se rappeler quelles unités se sont déplacées devraient prendre l'habitude d'orienter les unités (pour lesquelles la direction n'est pas importante) face au Nord après le mouvement pendant les tours pairs, et face au Sud pendant les tours impairs. A la fin de la MPh, de telles unités devraient être orientées pour faire face à une telle direction.

5. 4.42 IPC: Les joueurs peuvent se demander pourquoi un squad n'a pas plus d'IPC qu'un crew ou qu'un HS qui ne représente que la moitié de leur nombre. Cependant, un squad a deux fois plus d'IPC qu'un HS si vous considérez que le squad peut se Déployer en 2 HS pour doubler sa capacité de port. Déployer un squad en HS diminue sa capacité de combat, cependant, qui est échangé par 1IPC accru de l'unité. Un squad qui perd un peu de FP ou de Portée pour augmenter son IPC en se Déployant en HS est simulé de façon réaliste par les objets à porter en trop.

6. 4.43 POSSESSION: J'ai souvent trouver qu'il était drôle de voir que les même gens se plaignent de l'omniscience submergante du joueur (c-à-d, la capacité d'avoir trop d'informations ou le manque du "brouillard de la guerre") sont habituellement les premiers à se plaindre quand une règle telle que celle des Snipers échappent à leur contrôle, ou se rabat à des décisions aléatoires qu'aucun commandant ne peut influencer. Tel est le cas ici. Les unités démoralisées ne peuvent transférer ou laisser tomber leurs armes car cela permettrait d'étendre le contrôle du joueur omniscient sur des unités démoralisées qu'il ne contrôle pratiquement pas. Permettre à une unité dans un hex de 40 mètres de diamètre de savoir automatiquement qu'une SW qui s'y trouve n'est pas hors service et aller tirer avec est un peu trop. L'unité sait-elle où se trouve une SW ou pourquoi elle ne tire pas; désirerait-elle quitter sa position pour aller la prendre; l'unité démoralisée la lâchera-t-elle ? Je ne parlerais même pas du cas ou un unité démoralisée apparemment terrorisée qui déroute mais qui a la présence d'esprit de laisser tomber sa SW pour qu'elle soit récupérée par des forces amies.

7. 5.5 EQUIVALENT: Les crew d'infanterie et les HS utilisant des canons sont traités comme des squads pour les emplacements autres que pour les véhicules pour simuler la difficulté pour plusieurs canons de se disperser de se camoufler et de les utiliser quand ils sont rassemblés dans la même Location. Les pénalités inhérentes de défense et d'attaque pour le su rempli ement encourage les joueurs à adopter des tactiques plus réalistes en terme de dispersion d'armes lourdes.

8. 7.21 PBF: Le tir dans un hex adjacent ou dans le même hex est doublé ou triplé non seulement du à la proximité, mais aussi par l'utilisation de grenades comprise dans le calcul de la FP. C'est la raison principale pourquoi une unité qui se trouve à deux niveaux ou plus en dessous d'une Location ennemie ne bénéficie pas du PBF alors que l'unité en haut y a droit; c'est plus facile de laisser tomber une grenade que de la lancer vers le haut, et si vous ratez en la laissant tomber, elle ne vous revient pas dessus. Les joueurs devraient aussi réaliser qu'un Defensive First Fire sur une unité adjacente ne signifie pas nécessairement que l'attaquant a retenu son tir jusqu'à ce que l'ennemi arrive à 40 mètres: l'attaque pourrait aussi représenter l'effet cumulatif du tir contre l'unité pendant qu'elle se déplace pendant la MPh, donnant un effet final dans l'hex adjacent.

9. 7.24 TIR D'AFPh: L'idée pour pénaliser le tir en AFPh d'unités qui ne se sont pas déplacées pendant ce Tour de Joueur a deux raisons. Le bénéfice évident est que cela augmente la jouabilité en éliminant le poids du joueur devant se rappeler deux phases plus tard les unités qui se sont déplacées et les autres. D'un point de vue réaliste, cela simule le fait que le tir se produit plus tard et donc n'utilise pas la quantité totale de FP qu'elle utilise pendant la PFPh. Pour le volume de tir, la quantité de dégâts sera probablement moindre. Cette raison est celle qui est la plus appliquée tout au long des règles et c'est la raison principale pourquoi la ROF multiple n'est pas permise pendant l'AFPh.

10. 7.25 TIR EN OPPORTUNITE: Bien que l'Oportunity Fire soit exécuté pendant l'AFPh, on le considère comme une sorte de PFPh et ne subit donc pas les pénalités de l'AFPh, car on considère que les unités sont en train de tirer ou sont en alerte pour le tir puisqu'on les a désigné comme tireurs en Oportunity Fire. Seul le mécanisme de ce tir a

été changé pour leur permettre de choisir leurs cibles pendant l'AFPh de façon à être capable de tirer plus efficacement sur des unités venant d'être découvertes. Les véhicules ne peuvent pas utiliser l'Oportunity Fire à cause de leur champ de vision restreint, et aussi car ce sont les seules unités pouvant se déplacer et tirer pendant leur propre MPh (First Fire bounding).

11. 7.83 PIN: Rappelez-vous qu'une unité démoralisée ne fait pas nécessairement ce qui est le mieux pour elle (et certainement pas ce que le joueur voudrait qu'elle fasse); elle a perdu toute discipline et peut paniquer, la rendant une fois de plus sujette aux pénalités de FFMO/FFNAM pour le Defensive First Fire ou le Subsequent First Fire.

12. 8.21 FP RESIDUELLE: La FP résiduelle est bien moins efficace que la FP normale car elle est incidente; c-à-d qu'elle n'est pas posée. Elle peut toucher et affecter d'autres unités se déplaçant sous le même tir, mais ceci est le fait du hasard. Néanmoins, même quand les obstacles bloquant la LOS entre elle et la source de la FP résiduelle (c'est ce qui se passe lorsque l'on tire des unités en Bypass), les effets décourageants de ce tir proche, quelquefois même le bruit des tirs, peuvent être suffisant pour que des unités refusent d'avancer plus loin. On le simule en permettant que toutes les attaques de FP résiduelles se produisent contre les unités en mouvement sous ce même tir sans tenir compte de la LOS du tireur d'origine qui a laissé cette FP résiduelle.

13. 8.31 PFP: Le PFP n'affecte que les unités qui tirent et qui sont déjà marquées par un pion Final Fire car on considère que seules ces unités ont été poussées jusqu'aux limites extrêmes de leur point de rupture. On considère qu'une unité qui utilise le Defensive First Fire ou le Final Fire n'est pas en danger immédiat d'être submergée car ces attaques se passent dans les limites normales de son volume de tir. Une unité qui utilise le PFP, cependant, est poussée au-delà de ses limites normales et peut démoraliser sous la pression, ne serait-ce qu'en croyant être submergé avant de recharger.

14. 9.8 SW dm: Contrairement aux autres nationalités, qui utilisaient des armes entièrement différentes pour les mitrailleuses légères et moyennes/lourdes, la MG 34 allemande (et plus tard la MG 42) fut la première MG tout usage; c-à-d qu'elle peut être utilisée comme une LMG ou (avec le matériel nécessaire) comme une MMG/HMG. En tant que LMG, la MG 34 avait un bipied et était alimentée par un tambour habituellement, alors que la version HMG était simplement la LMG montée sur un trépied stable, équipée d'un viseur télescopique et alimentée habituellement par des bandes (tout cela améliorant sa Portée, sa précision et son volume de tir). Ainsi, quand une MMG/HMG allemande est démontée en enlevant son tripode et son viseur, il existait encore le bipied de la LMG. La version de la MMG représentée dans le jeu une HMG avec moins de munitions et n'ayant pas de viseur télescopique.

15. 11.15 MÊLÉE: On doit se rappeler qu'une Mêlée peut être autre chose qu'une lutte mortelle entre des hommes désespérés chargeant à la baïonnette. Elle peut aussi représenter une situation où les adversaires sont rapprochés et avertis de la présence de l'autre, mais ne sont pas nécessairement en vue, et les deux camps ont peur de faire le premier pas; un test de la volonté. L'exemple le plus flagrant au combat est Stalingrad, où des pelotons entiers occupaient des pièces adjacentes dans le même bâtiment pendant des heures mais avaient peur ne serait-ce que de faire un bruit, sans parler de s'aventurer dans la tanière de l'autre. Le combat peut en effet être au corps-à-corps, mais il peut aussi se résoudre à la rénade ou par des rafales de pistolet-mitrailleur, et il peut aussi ne représenter aucun combat du tour, un mat qui retirait tout ceux qui y étaient impliqués des considérations extérieures à leur environnement immédiat.

16. 11.622 SYSTEME D'ARME DE DEFENSE RAPPROCHEE: Le projecteur de grenade de 92mm n'est limité en utilisation qu'en défense en CC pour forcer les joueurs à l'utiliser de façon réaliste car c'était un système de défense en CC, plutôt qu'un autre outil de plus dans l'arsenal offensif d'un tank qui peut encourager les joueurs à aller chercher les occasions de CC avec son tank, ce qu'un commandant de tank éviterait. En obligeant le tank ou son escorte d'accompagnement à être attaqué en premier, nous garantissons que le projecteur sera utilisé contre des troupes attaquantes, et non pour aller dénicher des défenseurs dans leurs trous.

17. 11.8 STREET FIGHTING: Un AFV était très désavantagé en Close Combat dans les rues étroites d'Europe. Les cartes du jeu ne donnent pas une représentation réaliste du confinement suffoquant des combats de rue, demandant donc un traitement spécial.

18. 12.1 CAMOUFLAGE: Une alternative plus réaliste pour les joueurs qui sont prêts à sacrifier la vitesse du jeu est d'inscrire secrètement le contenu de chaque "?" et de mettre ces pions en dehors de la carte jusqu'à ce qu'ils soient révélés. Chaque "?" est imprimé avec une lettre d'ID pour ce but. Un "?" ne peut exister seul dans un hex que lorsque ce système est utilisé. Idéalement, bien sûr, les meilleures règles de "brouillard de guerre" ou de camouflage impliqueraient l'utilisation d'une troisième personne agissant comme arbitre. Les joueurs font leurs mouvements dans des pièces séparées sur des jeux séparés pendant que l'arbitre observe leurs mouvements et rapporte à l'adversaire uniquement les mouvements et les attaques que l'adversaire est capable de les voir.

19. 13.1 CAVALERIE: Alors que la cavalerie a joué un rôle relativement mineur dans la deuxième GM, elle à néanmoins vu de l'action à un moment ou à un autre avec pratiquement chaque nationalité qui prit part à la guerre. Les exploits des cavaleries allemandes, russes et polonaises sont relativement bien connus, mais peu fut écrit sur les batailles où combattirent les formations de cavalerie italiennes, hongroises, roumaines, finlandaises, grecques ou japonaises, pour ne nommer qu'une partie des belligérants qui ont utilisé la cavalerie. Bien sûr, les charges massives de cavalerie furent de moins en moins courantes alors que la guerre progressait, puisque la capacité de destruction des armes automatiques dans des positions défensives bien situées firent souvent des massacres sur les hommes et les chevaux. Avec les bonnes conditions cependant, et en utilisant des tactiques plus appropriées, des unités de cavalerie combattirent dans les Balkans ou sur le front de l'Est jusqu'à la fin des hostilités. Donc la cavalerie est un ajout valable au combat d'infanterie de la deuxième GM. La règle permet à une unité d'infanterie de devenir une unité de Cavaliers en montant sur un pion de chevaux comme



simplification admise pour éviter d'écrire. Une approche plus réaliste est de limiter les capacités de cavalerie aux unités spécifiques en inscrivant leur ID ou en utilisant des pions d'infanterie de SQUAD LEADER de base pour les distinguer de ceux d'ASL.

20. 14. SNIPER: Les Snipers sont une espèce à part du soldat moyen. furtivité et patience sont aussi importantes que la précision de tir. Ils travaillent seuls, souvent dans le no-man's land ou même derrière les lignes ennemies, et n'obéissent qu'à un ordre: La survie. Un Sniper n'attaque que s'il se sent assuré de le faire sans être détecté, et peut laisser passer une quantité d'occasions d'attaque en attendant une meilleure cible. Comme tel, le Sniper ne doit pas avoir d'émotion et est fermé à tout événement qui ne soit pas directement lié à sa propre survie et à sa recherche d'une mort propre. Par conséquent, l'activité d'un Sniper n'est pas plus probable à l'avant qu'à l'arrière. Un Sniper n'attaque pas la première cible qu'il voit; en effet, il peut attendre des heures avec une activité ennemi tout autour de lui avant de choisir une cible "sûre", et donc l'activité d'un Sniper se produit bien souvent derrière les lignes. Certains joueurs objecteront sans doute à cette description du Sniper car ils ne peuvent contrôler leurs attaques, mais dans la vie réelle, aucun commandant ne pouvait contrôler les attaques d'un Sniper. De telles attaques étaient en effet aléatoires, et les présenter sous un format où un joueur peut prédire quand elles se produiront serait extrêmement peu historique. De plus cela agit comme mécanisme d'équilibre. Le joueur ayant une majorité de bons DR fournira à son adversaire plus d'attaques possibles. De plus, cela décourage la mentalité des joueurs qui jetaient les dés pour chaque attaque possible de 1 FP car ils n'avaient rien à perdre. Maintenant si. Un autre intérêt est que le jeu en solitaire est amélioré par la description aléatoire des Snipers car le joueur ne sait jamais où ils sont et donc ne peut prendre inconsciemment des contre-mesures irréalistes. Finalement, certains pourront se plaindre que les leaders ne sont pas souvent les cibles dans les Locations à plusieurs cibles. Je ferais remarquer qu'un leader avec un squad représentant 10 hommes a 1000% plus de chance d'être la cible du Sniper que l'un des hommes représenté par le squad. On ne permet pas les vérifications de Sniper après une attaque inefficace du Sniper simplement pour accélérer le jeu; la létalité d'un Sniper Check a été accrue pour simuler de façon abstraite de telles tentatives suivant des attaques de Sniper inefficaces.

21. 15.431 CHARGE DE BERSERK: Les unités berserk pendent leur APH car le "temps" normalement permis pour cette activité pendant chaque tour est utilisé dans la MPH pour leur donner 8 MF. Cela simule aussi leur course effrénée en les forçant à entrer dans la Location du défenseur pendant la MPH (où le TPBF et le PBF entre en jeu) plutôt que de leur permettre de se déplacer plus prudemment pendant l'APH.

22. 15.5 REDDITON: Certains joueurs s'indigneront qu'un DR de 2 sur un MC ou une tentative de Ralliement finira par donner une reddition quand le DR de de Heat of Battle devient un 12. De tels gens se sentiront volés, en pensant qu'un DR petit est un DR bon. Ce qu'il ne réalisent pas ou ne veulent pas réaliser est que le DR de 2 est simplement une façon d'activer cette règle. Elle ne garantit pas un bon résultat, uniquement plusieurs possibilités qui sont pour la plupart favorables.

23. 16. INTEGRITE DE CHAMP DE BATAILLE: Dans la plupart des wargames, un camp combat le plus souvent jusqu'au dernier pion sans tenir compte des dégâts qu'à subit sa formation. En réalité, cependant, c'est rarement le cas. Une formation de combat, en tant que tout, prendra seulement autant de pertes que ce qui lui est nécessaire pour se désintégrer en une meute paniquée. L'effet est augmenté si les pertes ont été disproportionnées parmi les leaders.

24.16.11 PERTES DE BPV: La perte de BPV du fait de la substitution d'unité est en partie équilibrée par la le Heat of Battle, mais plus par le fait que les unités perdues dues à une double démoralisation ne représentent pas des pertes mais plutôt une unité qui a perdu sa cohésion. Elle est devenue inefficace en terme de jeu mais pas nécessairement parce que tous ses hommes sont morts. Us peuvent errer, être blessés, prisonniers ou simplement essayer de survivre, des hommes tentant d'éviter l'ennemi plutôt qu'à le rechercher.

25. 19.13 SUBSTITUTION D'UNITE: Contrairement aux substitutions de MMC, qui représentent habituellement une perte de potentiel par une perte inhérente subie par quand un MC est rate, le Remplacement d'un leader simule la perte de respect de ses pairs pour avoir paniqué au combat.

26. 19.2 TROUPES GREEN ET CONSCRITS: Même si ces hommes étaient correctement équipés (et ils l'étaient rarement), ils perdaient fréquemment leur équipement lors de la première rencontre avec l'ennemi ou hésitaient à l'utiliser efficacement. Ces unités sont des Conscrits, indiqués par leurs facteurs plus faibles et par des règles restrictives spéciales. Même ces nationalités, qui, à cause du temps et des circonstances, n'eurent pas besoin de disposer de telles forces, étaient constamment ne train d'engager des troupes nouvelles ne connaissant pas le combat, ou de refaire des unités détruites aux combats autour d'un encadrement de vétérans qui, sous la pression du tir ennemi, pouvaient perdre de leur performance ne correspondant pas à leur équipement et à leur entraînement. Ces unités étaient classées comme Green et étaient très imprévisibles. Elles pouvaient être dures comme du roc un jour, et être repoussées comme des moutons le suivant. Même des vétérans pouvaient être réduits à l'ombre de ce qu'ils étaient si ils rencontraient une trop forte opposition. Donc les troupes Green sont souvent représentées par des unités d'infanterie de ligne ayant la capacité de devenir des Green quand elles sont attaquées, alors que les Conscrits le sont dès le début d'un scénario, bien qu'ils puissent commencer sous la forme de troupes de meilleur qualité uniquement pour être Remplacé par des troupes de mauvaise qualité au milieu du scénario, par la perte d'un vétéran clé dans leurs rangs. Donc pendant que la bataille se dénoue et que les troupes sont exposées à un tir incessant, elles répondent de moins en moins au contrôle du joueur.

27. 20.55 EVASION: Pour la plupart, les Italiens et l'Axis Minor autre que les Finlandais étaient plutôt soulagés de ne plus combattre, spécialement s'ils étaient

capturés par les Alliés de l'Ouest. Dans les rares cas où les Japonais étaient capturés, ils se sentaient trop humiliés pour revenir dans leur camp, et se considéraient comme morts.

28. 22.6 MOL: En l'absence d'un armement plus sophistiqué, les Partisans et autres unités mal équipées se fiaient souvent à une recette maison primitive mais à l'occasion efficace, connue sous le nom de Cocktail Molotov. L'avantage principal de cette bombe à pétrole anti-tank était sa disponibilité. N'importe quelle bouteille, avec un peu d'essence et une mèche convenable pouvaient devenir une arme dangereuse dans les mains d'un ennemi courageux et expérimenté. Pour utiliser un MOL, on allume simplement la mèche et on jette la bouteille sur la cible. Les types les plus sophistiqués n'ont pas besoin de flamme, les composants chimiques s'enflammant au contact de l'air. Avec de la chance, la bouteille se brisait à l'impact, et le contenu devenait un enfer instantané, pas aussi sûr et rapide qu'une grenade à main, mais bien plus efficace contre un blindé.

29. 24.11 GRENADES SMOKE: Les grenades fumigènes (contrairement au obus fumigènes placés par l'OBA, les canons, les AFV, représentés par des pions de SMOKE $\frac{5}{8}$ ") créent de la SMOKE pendant seulement 30 secondes et contiennent bien moins d'agent chimiques, donnant un plus petit écran fumigène durant moins longtemps.

30. 25. DISTINCTIONS NATIONALES: Les distinctions nationales font varier les troupes d'une nation à une autre, et bien qu'injustes dans leur application de traits stéréotypés et très simplifiés à toutes les troupes d'un pays sans exception, elles servent néanmoins à donner du goût au jeu. Toutes les variantes du schéma de base du jeu sont données dans la table des capacités nationales et en section 25 où se trouvent les cas spéciaux. La colonne Leader Generation (LG) ou « création de leader » de cette table n'est utilisée que pour les scénarios DY0 tel qu'expliqué en H1.7.

31. 25.11 SS: Les formations SS avant 1944 qui ont besoin de repos ou de restructuration peuvent aussi être représentées par des 4-6-8/2-4-8. Si on les utilise en tant que SS, rappelez-vous d'augmenter d'un point leur Niveau de Moral démoralisé.

32. 25.231 HUMAN WAVE: Le potentiel de 8 MF pour une Human Wave ne simule pas nécessairement une course vers l'ennemi. Les observateurs du front Est se rappelaient plus vraisemblablement des assauts des premières charges humaines russes à la progression calme de rangs serrés sous un tir dévastateur. La potentiel de 8 MF est à la fois une concession à la jouabilité (pour que le joueur n'ait à se rappeler que la dépense de MF de la chaîne comme un tout, plutôt que celles de ses différents hexes) et comme une méthode permettant à la chaîne de garder une progression régulière quelque soit le coût du terrain.

33. 25.24 PARTISANS: Les Partisans de toutes les nations partageaient les mêmes caractéristiques. Ils disposaient en général d'une faible puissance de feu, et de peu d'armes lourdes de soutien. Manquant de discipline et d'entraînement, ils tenaient rarement dans un combat soutenu face à des troupes ennemies régulières. Par contre, ils bénéficiaient habituellement de l'élément de surprise et de leur familiarité avec le terrain. Ces avantages, couplés avec le fait qu'ils faisaient face habituellement aux troupes d'arrière garde, faisaient d'eux d'ennuyeux adversaires.

34. 25.32 ARTILLERIE: Au début de la guerre, les unités d'artillerie américaines disposaient d'équipements de contrôle et de visée optique déficients, en partie en raison de leur dépendance au verre allemand. De plus, les forces américaines en Afrique eurent des difficultés avec les munitions « overage ». L'industrie américaine ne fournit de substitut adéquat qu'au fur et à mesure que la guerre avançait.

35. 25.5 FRANÇAIS: Les Français, considérés par la plupart des experts d'alors comme ayant la meilleure armée d'Europe, furent trahis par des tactiques démodées, un mauvais climat politique, la confusion et les échecs démoralisants qui ont suivi les succès inattendus de la Blitzkrieg. Le défaitisme frappait les rangs de plusieurs unités de l'Armée française dès les premières percées des blindées allemands; Ceci explique le plus mauvais Niveau de Moral démoralisé qu'ont les MMC français.

36. 25.6 ITALIENS: L'Italie était un pays extrêmement mal préparé pour la guerre totale où ses chefs l'avaient envoyé. Malgré un manque sévère de matière première, d'une industrie lourde adéquate, d'une armée préparée, et avec une population moins que belliqueuse, Mussolini et ses cohortes pensèrent qu'il était nécessaire de forger le nouvel Empire romain avant qu'Hitler n'ait conquis tout ce qui en valait la peine: Une tragique erreur. Le soldat italien a souvent été raillé par son manque d'esprit combattant et sa tendance à se rendre en masse, mais on doit se rappeler que son entraînement était en général léger, son équipement mauvais, ses officiers isolés par leur classe et les traditions, et sa volonté affaiblie par un manque de conviction. Le soldat italien combattit bravement quand il était bien dirigé et bien équipé, mais habituellement l'un ou l'autre (ou les deux) de ces facteurs manquait. Les squads d'élite sont généralement utilisés dans des scénarios recréant des actions des Grenadiers de Sardaigne, les divisions Folgore ou Julia, les Alpini ou les marines San Marco. Les Bersagliers formaient le complément d'infanterie (un régiment) des divisions blindées et un régiment de chaque division motorisée et de cavalerie, et étaient utilisés dans le rôle de reconnaissance dans ces divisions. Les squads 3-3-6 représentent des troupes coloniales et les Chemises Noires. Les troupes coloniales étaient des levées de troupes natives et armées uniquement pour la guerre tribale, inaccoutumées à la manœuvre, avec pour la plupart des officiers italiens. Les Chemises Noires étaient la milice fasciste, acceptées avec difficulté dans l'Armée pour son besoin en hommes. Elles étaient sommairement entraînées et légèrement armées. Les Chemises Noires étaient assignées à raison d'une légion (deux faibles bataillons) par division, dès 1940.

37. 25.7 FINLANDAIS: Aucune nation ne peut se vanter d'avoir combattu aussi vaillamment et aussi efficacement pour la défense de leur patrie que les Finlandais en 1939-44. Extrêmement individualiste, patriote et sans peur, totalement à l'aise dans les pires conditions climatiques, le soldat finlandais était basé sur une qualité profondément ancrée de « sissu », détermination et individualité. Ce trait était mis en évidence au



A

combat quand le soldat finlandais se ralliait plus vite et plus souvent sans l'intervention de leur leader. Cependant, les Finlandais ne partageaient pas avec leurs alliés allemands leur soif de conquête et refusaient habituellement de prendre des actions offensives une fois qu'ils avaient reconquis leurs frontières historiques.

38. 25.9 NATION ALLIEES MINEURES: La Blitzkrieg n'a jamais donné aux forces des différentes nations neutres envahies (Pologne, Belgique, Hollande, Norvège, Grèce, Yougoslavie, etc.) la chance de développer un caractère proprement national. Pour la plupart, ces pays étaient défendus par des réservistes mobilisés à la hâte face à un envahisseur mieux équipé, mieux entraîné et encouragé par ses premiers succès. Manquant de ressources et d'un entraînement suffisant pour soutenir la puissance de feu supérieure de l'ennemi en combat singulier, ces forces, bien que courageuses, furent souvent contraintes à la soumission par la nature sans espoir de leur défense.